Belgien bfr 156.- Dänemark dkr 29.- Frankreich FF 25.- Griechenland Dr 1050.- Luxemburg Lfr 156.- Niederlande hfl 8.40 Österreich öS 55.- Schweiz sfr 7.- Spanien ptas 590.-

PC Games



COMPUTEC VERLAG

9/94

DM 7.-



Die Siedler
Ultima VIII
Al Qadim...

NEU
16 Seiten Hardware

LucasArts greift an!

Full Throttle
Der Sam & Max-Nachfolger!

Tie-Fighter
Darth Vader schlägt zurück!

3D-Action im Todesstern!

Dark Forces



Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantie-Coupon aus dem Heft und schicken ihn an:

ASTAT MEDIA GmbH
Reklamationen Computec Verlag
Postfach 12 0166
90 108 Nürnberg

Die Messehits für den PC!



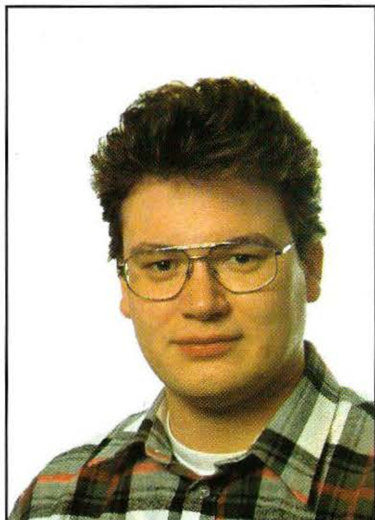
CES Chicago

COVERDISK

TONY & FRIENDS IN KELLOGG`S LAND

Mit Tonys Freunden durch spannende Level. Ohne Einschränkungen spielbar!

386 • Tastatur • Joystick • SoundBlaster



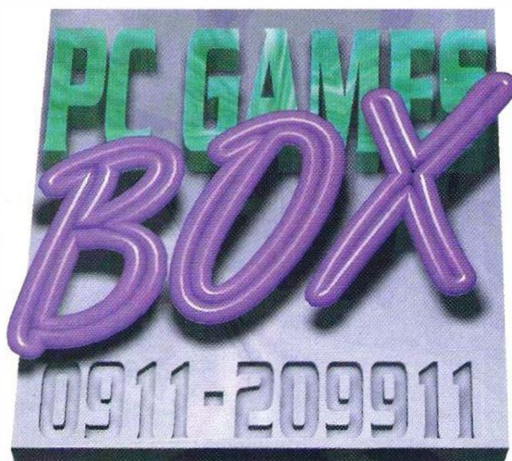
WHAT'S UP?

Dieses Jahr konnte man auf der CES in Chicago nur sehr wenige Überraschungen verzeichnen. Lediglich die ganz Großen hatten neben den bereits bekannten Produkten ein paar echte Knaller im Gepäck. So präsentierte LucasArts zum ersten Mal Dark Forces und Full Throttle, zwei Spiele, über die bis zu diesem Zeitpunkt nur vage Gerüchte existierten. Keine schlechte Strategie, denn während die Konkurrenz schon im Vorfeld eifrig Screenshots und Dias verschickte, werkelten die Programmierer von LucasArts eifrig an spielbaren Demoversionen. Der Aha-Effekt war dann natürlich um so größer...

Wer noch vor ein paar Wochen behauptet hat, Virtual Reality sei erst in einigen Jahren realisierbar, mußte sich in Chicago eines Besseren belehren lassen. Astound, Victormaxx und Forte stellten ihre vielversprechenden Systeme vor, wobei allerdings nur das VFX-1 von Forte so ausgereift ist, daß man es uneingeschränkt empfehlen kann. Das sehen die meisten Softwarehersteller genauso, denn auf die Frage, welches System in Zukunft unterstützt würde, antworteten die meisten mit einem klaren: Forte! Grundvoraussetzung dafür ist aber eine erhebliche Senkung des Verkaufspreises. Der bewegt sich nämlich immer noch im Bereich von DM 1.500,- bis DM 2.000,-. Eine Menge Geld, wenn man bedenkt, daß man für die gleiche Summe einen ausgereiften 486DX2/66 bekommen kann. Fanatische Spieler wird das aber kaum abhalten...

Trotz der mangelnden Neuheiten war ein Trend nicht zu übersehen: Auf der CES in Chicago werden die Hits des kommenden Weihnachtsgeschäfts vorgestellt, und deshalb gewinnt diese Sommer-Messe auch immer mehr an Bedeutung; vielleicht ist das auch der Grund, warum im nächsten Jahr ein Standortwechsel vollzogen wird, denn 1995 wird die CES mit dem kleinen, aber nicht unbedeutenden Zusatz Interactive nach Philadelphia verlegt. Hier geht es dann wirklich nur noch um Software, Hardware und Multimedia!

Apropos Hardware und Multimedia. Wenn Sie sich mehr über diese beiden Gebiete informieren, aber dennoch den Bezug zum Computerspiel nicht verlieren möchten, so könnte der 16seitige Hardwareteil genau das richtige für Sie sein. Hier können Sie sich Grundlagen aneignen, Fragen zu persönlichen Rechner- und Konfigurationsproblemen stellen und mit dem Workshop Ihr Wissen ausbauen. Außerdem finden Sie hier ausführliche Vergleichstests von allen relevanten Perepheriegeräten und eine informative News-Corner. Diese 16 Seiten gehen dabei nicht auf Kosten des Spieleteils, sondern kommen als zusätzliche Hefterweiterung hinzu!



Ein ganz anderes, aber bestimmt nicht weniger wichtiges Thema ist die PC Games-Mailbox. Der dreimonatige Testlauf ist nun endgültig abgeschlossen, und ab dem 10. August geht die neue, offizielle Mailbox on line. Das benutzerfreundliche Menüsystem, die Auswahl der Software und die Ausarbeitung der Dienstleistungen haben eine Menge Arbeit gekostet, aber wir glauben, daß es sich letztlich gelohnt hat. Eine ausführliche Beschreibung und alle erforderlichen Informationen finden Sie auf Seite 152.

Oliver Menne
Leitender Redakteur

Tony & Friends in Kellogg`s Land

Im Gegensatz zu Adventures, Simulationen und Rollenspielen wird das Genre Jump & Run auf dem PC immer noch sträflich vernachläßigt, gute Spiele sind Mangelware.



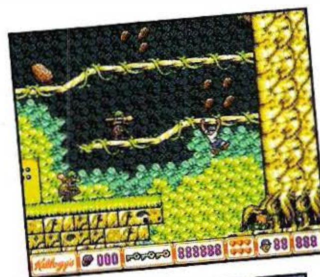
Dabei haben Programme wie Cool Spot oder James Pond gezeigt, daß sich der PC auch in diesem Bereich nicht vor den 16 Bit-Konsolen aus den Häusern Sega und Nintendo verstecken braucht. Außerdem ist die Nachfrage nach Jump & Runs in den letzten Monaten stark gestiegen, denn viele starten neben ihren komplexen Strategiespielen und Simulationen auch einmal gerne ein weniger anspruchsvolles Spiel, das man zwischendurch zocken kann. Das soll nun aber nicht bedeuten, daß Tony & Friends nur ein gelungener Pausenfüller ist, nein, nur allzu leicht kann es passieren, daß man bei diesem Spiel die Zeit vergißt und einige Stunden vor dem Bildschirm verbringt.

Tony & Friends in Kellogg`s Land ist zwar ein Werbespiel, doch es ist so hervorragend programmiert worden, daß es sich vor kommerzieller Software nicht verstecken muß. Ganz im Gegenteil. Brillante Grafiken, butterweiches Scrolling und phantastische Animationen zeichnen dieses Spiel aus. Das hört sich jetzt bestimmt etwas überschwenglich an, aber auch nach längerer Spielzeit war die gesamte Redaktion gebannt an der Tastatur bzw. am Joystick gesessen. Vor allem die Möglichkeit, vier verschiedene Charaktere mit völlig unterschiedlichen Fähigkeiten spielen zu können, hebt den Suchtfaktor ins Unermeßliche.

Das Programm benötigt einen 386 SX, unterstützt 100% SoundBlaster-kompatible Soundkarten und ist mit Joystick oder Tastatur spielbar.

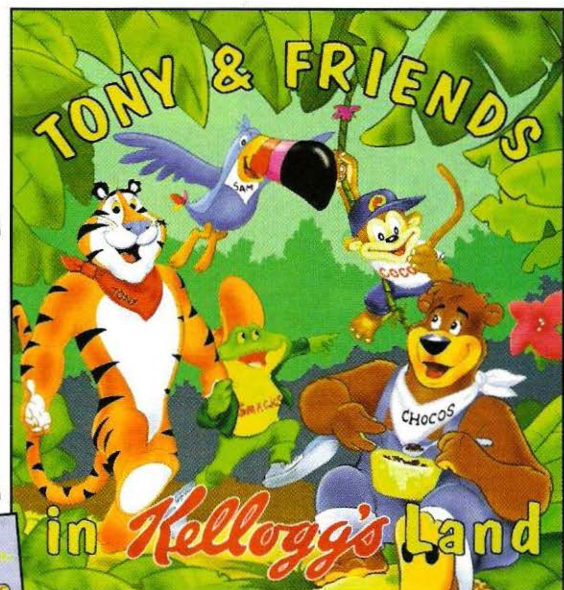


MEHR INFOS AUF SEITE 100











Durch diese Welt müssen Sie Tony und seine Freunde begleiten (rechts); zahlreiche Animationsstufen zeichnen das Spiel aus (oben).

INHALT

RUBRIKEN

SPIEL DES MONATS

PREVIEWS

REVIEWS

Super Abo auf Seite 33

Fragen Sie unsere Experten: Hotline
☎0911/6427762

DIe NEUE PC Games-Mailbox auf Seite 156









Auf der Consumer Electronic Show in Chicago geben die Hersteller ihre Marschroute für das anstehende Weihnachtsgeschäft bekannt. Wirklich beeindruckende Produkte ließen sich jedoch an einer Hand abzählen, und deshalb haben wir uns bei diesem Messebericht dazu entschlossen, die Highlights groß vorzustellen und alle Produkte, bei denen die Weiterentwicklung nur in kleinen Schritten erfolgt ist, kurz und knapp zu erwähnen. Damit sind Sie umfassend informiert und bekommen gleichzeitig einen ausführlichen Ausblick auf die kommenden Hits. Zu diesen gehören natürlich Dark Forces und Full Throttle, zwei Spiele, mit denen LucasArts wieder zeigt, wer Herr im Ring ist. Hoffentlich kommen nicht beide Spiele zur gleichen Zeit auf den Markt, sonst müssen wir wahrscheinlich die Rubrik Spiel des Monats in Spiele des Monats umtaufen. Ab Seite 16!

16

CD-ROM

PD & SHAREWARE

COMPETITION

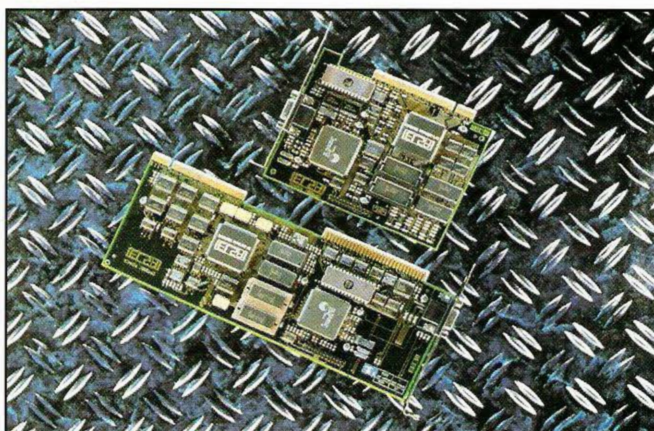
WORKSHOP

SPECIAL

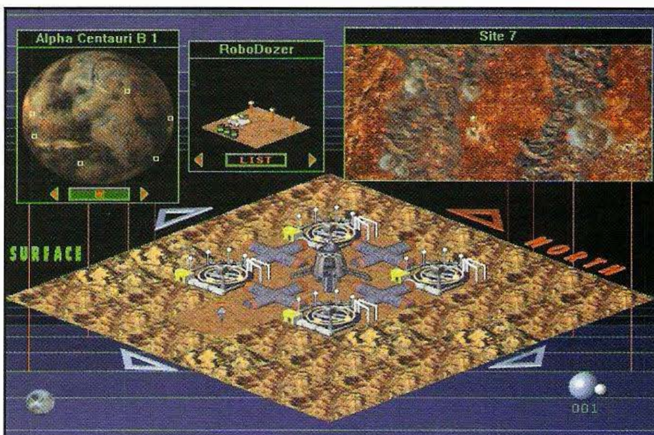
HARDWARE



48 **X-Wing befindet sich nun schon seit geschlagenenen 17 Monaten in den Charts, und es ist kein Ende in Sicht. Oder vielleicht doch? Die Chancen stehen jedenfalls gut, daß Tie-Fighter den Veteranen in den Ruhestand schicken kann.**



136 **Ab sofort finden Sie in unserem 16seitigen Hardwareteil Vergleichstests, Grundlagen, Problemlösungen, Workshops und News. Dabei dreht sich trotzdem alles um das Thema Spiele, so daß dieser Sonderteil zum idealen Einkaufsführer werden kann.**



148 **Die Siedler und SimCity 2000 stehen bei den Kunden hoch im Kurs und führen mit beängstigendem Abstand die Charts an. Jetzt bekommen sie Konkurrenz aus dem Weltraum, denn Sierras Outpost orientiert sich am gleichen Grundthema.**

Computer '94

Treffpunkt Köln

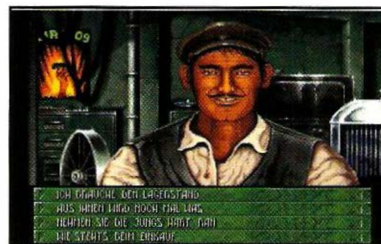
Mehr als 70.000 Besucher informierten sich im vergangenen Jahr auf der Computer '93 über die neuesten Produkte der deutschen Hersteller und Distributoren. In diesem Jahr wird das Rahmenprogramm noch besser und attraktiver, die Ausstellungsfläche noch größer. Es ist anzunehmen, daß sich diesmal noch mehr Aussteller beteiligen. Der Rekord wurde 1993 mit 160 Händlern, Distributoren und Softwareherstellern erzielt. Es lohnt sich also, den 4. bis 6. November im Terminkalender anzustreichen - genau dann findet nämlich die Messe statt.



Oldtimer

KFZ-Meister



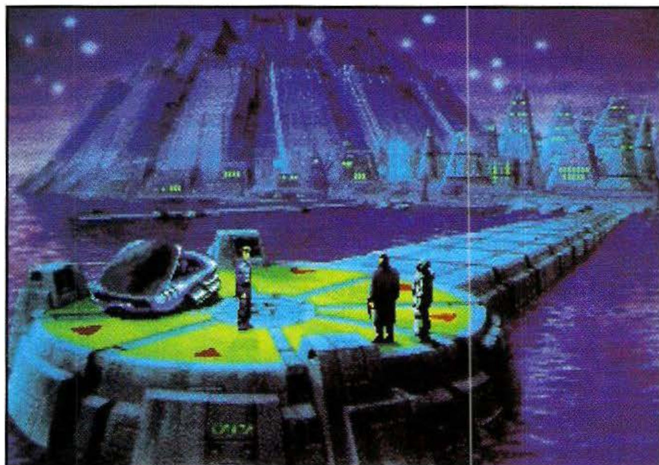


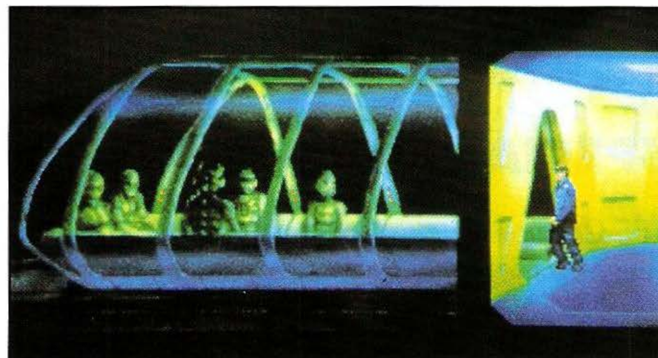
Nach dem Endzeitspektakel Burntime schickt das österreichische Label Max Design nun Oldtimer ins Rennen. Der Untertitel „erlebte Geschichte" drängt das Produkt fast schon in eine Ecke, in der sich normalerweise nur Programme zur Erziehung heranwachsender Kinder tummeln. Das ist aber vollkommen falsch, denn Oldtimer befaßt sich mit dem steinigen Weg eines kleinen Unternehmers, der zum Großindustriellen aufsteigen möchte. Nach erbitterten Konkurrenzkämpfen soll es sogar die Möglichkeit geben, mit einem selbstentworfenen Prototypen an einem historischen Rennen teilzunehmen. Oldtimer erscheint nur auf CD-ROM und bietet 600 MB an Grafik, Sound, Film und natürlich auch Spiel.

Universe

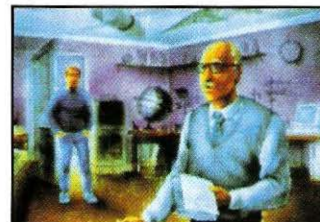
New Dimension

Universe ist der Nachfolger zum mittelprächtigen Grafikadventure Curse of Enchantia. Es wird prinzipiell die gleiche Oberfläche haben, obwohl natürlich kleine Verbesserungen zu erwarten sind. Außerdem wird es diesmal viel mehr Text geben und eine filmähnliche Storyline. Grafik und Sound, die Hauptkritikpunkte beim ersten Teil, sollen aufgepeppt worden sein, die Actionsequenzen verfügen sogar über gerenderte Grafiken. Ab September soll Universe „in unserer Galaxie eintreffen"!





Curse of Enchantia konnte einen Achtungserfolg erzielen. Mit Universe möchte sich Core Design endlich als Adventurespezialist etablieren!



Gesetzgebung

Digitale Plenarsitzung



Mit dem Lernspiel Gesetzgebung - Ein Computerspiel zum Mitmachen möchte der deutsche Bundestag vor allem Jugendlichen einen besseren Einblick in die Gesetzgebung gewähren. Grafisch und Soundtechnisch ein Reinfall, aber darauf kommt es auch gar nicht an. Der Inhalt zählt. Und der ist nicht einmal schlecht. Als Bundestagsabgeordneter durchläuft man alle Stellen, die zur Einführung eines neuen Gesetzes nötig sind. Dazu gehören Anhörungen im Bundestag, Interviews für die lokale und überregionale Presse und der Besuch einiger Veranstaltungen. Das Spiel aus der Öffentlichkeitsarbeit des Bundestags läuft auf jedem PC und ist kostenlos zu beziehen bei: Deuscher Bundestag, Referat Öffentlichkeitsarbeit, 53113 Bonn. Echte Computerfreaks können noch schneller an das Spiel herankommen, nämlich per Modem. Dazu wählen Sie sich als „GAST" in eines der folgenden Society-Kommunikationssysteme ein und gelangen durch die Eingabe „91213" im Hauptmenü ins Spielemenü. Einige Nummern: 0228/530940, 030/3047068 und 040/8226073.

Battle Isle 2

Neue Szenarien

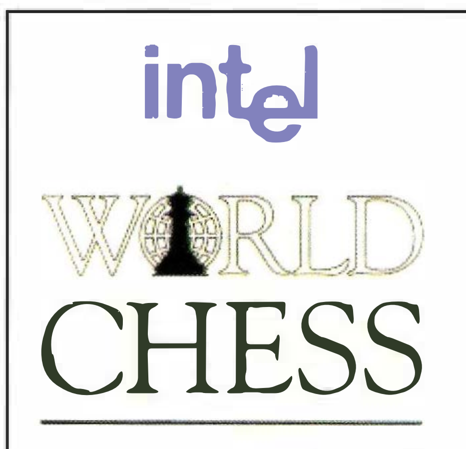




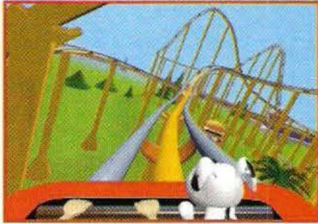
Auf einer eigenen CD veröffentlicht Blue Byte Software in den nächsten Wochen neue Szenarien für den Megahit Battle Isle 2. Die CD-ROM nennt sich „Das Erbe des Titan"; Preis, genaues Erscheinungsdatum und Inhalt standen zum Redaktionsschluß noch nicht fest. Wir halten Sie aber auf dem laufenden.

Intel World Chess

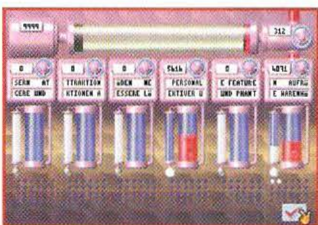
Pentium gegen Kasparow



Fast wurde anläßlich des in München stattfindenden Intel World Chess Express-Wettbewerbs die letzte menschliche Bastion im Schachspiel gestürzt. Bei dem Blitzschach-Turnier im Deutschen Museum verlor der amtierende Schachweltmeister Garry Kasparow überraschend in der zwölften Runde gegen das Schachprogramm Fritz.
Dabei lief das leistungsstarke deutsche Schachprogramm, das speziell für Blitzschach optimiert wurde, auf einem Intel Pentium Computer mit 90 MHz. In Schachkreisen eine absolute Sensation, da sich der weltbeste Schachspieler gegen die immer stärker werdenden Computer bisher durchsetzen konnte. Wutentbrannt verließ Kasparow kurzfristig das Turnier, da diese Niederlage ihn den ersten Platz kostete.
Im Finale 'best of six' rückte der Weltmeister das Verhältnis nochmals ins rechte Licht. Kasparow besonders motiviert, besiegte dann auch den Computer unter tosendem Applaus des Publikums. Mit drei Siegen und zwei Remis gewann er vielleicht ein letztes Mal gegen das Computergehirn. Doch nicht nur der Weltmeister hatte seine liebe Müh´ mit dem Computerprogramm. 'Das Programm ist besser als ich', gab der amtierende Vizeweltmeister Nigel Short aus England zu. Dabei konnte der Meister eine vernichtende Niederlage nicht vereiteln. Er hatte dem im Weltmeisterniveau spielende Programm nur wenig entgegenzusetzen. Insgesamt 64 Spitzenspieler aus der ganzen Welt traten an. So wurden insgesamt in zwei Spieltagen rund 144 Partien ausgetragen. In diesem Blitzschach-Turnier, die schnellste Form des Spieles, haben die Spieler insgesamt nur fünf Minuten Zeit für ihre Züge. Nur die wenigsten Weltklasse-Spieler sind überhaupt noch in der Lage, dem leistungsstarken Programm ein Remis abzuringen. So war es auch nicht verwunderlich, daß sich Fritz problemlos bis in Finale durchspielte. Trotz Niederlage konnte das Programm ein Preisgeld von 10.000 US Dollar für den Deutschen Schachbund und dessen Jugendarbeit erspielen. Aufgrund des großen Erfolges des Intel Turniers sind weitere Veranstaltungen in Deutschland geplant.
Im Rahmen der World Chess-Championship wurde ein neues Ranglistensystem vorgestellt. Wie von der Professional Chess Association verlautete, soll das bereits seit 40 Jahren gültige System grundlegend überarbeitet und somit an das heutige Spielniveau angepaßt werden. So wird beispielsweise erstmals berücksichtigt, ob ein Spieler mit weißen oder schwarzen Figuren spielt oder seine Leistung entsprechenden Leistungsschwankungen unterliegt. Im Gegensatz zu dem alten Bewertungssystem, das nur alle zwei Jahre erschien, sollen die aktuellen Ranglisten alle zwei Monaten erscheinen und nach wichtigen Turnieren sogar bereits wenige Stunden nach den Spielen verfügbar sein.







ATTENTION +++ ACHTUNG +++ ATTENZIONE +++ ATTENTIONE

Theme Park Competition

Starke Rechner für starke Spiele. Was liegt da also näher als Theme Park auf einem leistungsstarken Pentium zu spielen? Wir geben Ihnen die Möglichkeit dazu.

Bei diesem attraktiven Gewinnspiel verlost Bullfrog/Electronic Arts in Zusammarbeit mit PC Games einen Pentium mit allem drum und dran, vier turboschnelle DX4 OverDrive-Prozessoren und fünf Theme Park. Alles, was Sie tun müssen, ist, eine Postkarte an folgende Adresse zu schicken:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort:
Theme Park
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg
























„Power-Rechner-Competition"

Die Preise sollen Ihnen die Möglichkeit geben, wirklich alle in PC Games getesteten Spiele auch zu Hause erleben zu können:

1. Preis

Ein superstarker Pentium-PC mit Theme Park
(15" SVGA-Monitor, Double Speed CD-ROM-Laufwerk, 8 MB RAM, 400 MB HD und allem Zubehör)

2. - 5. Preis

Je ein intel DX4 OverDrive-Prozessor mit Theme Park

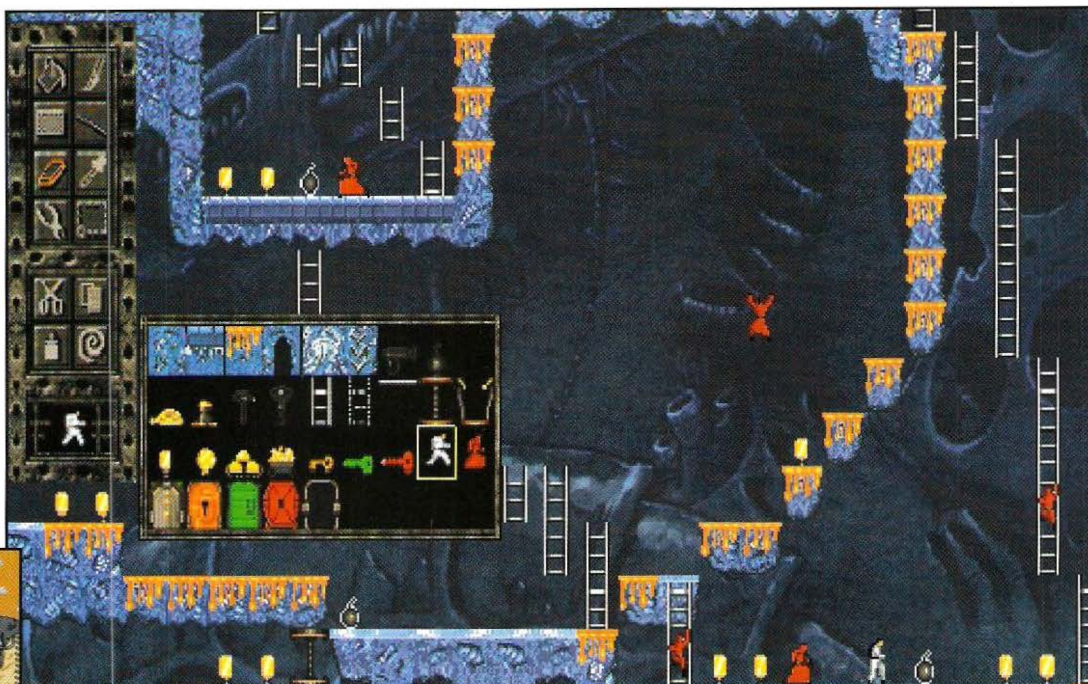
6. - 10. Preis

Je ein Bullfrog-Spiel Theme Park

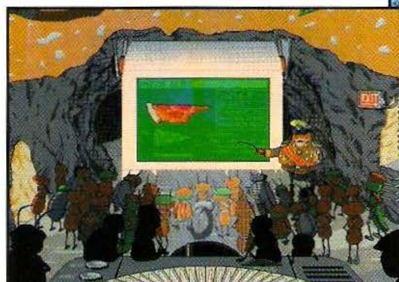
Dynamix

Dynamic Trio

Dynamix fährt pünktlich zum Weihnachtsgeschäft große Geschütze auf. Mit dem Remake des Klassikers Loderunner haben sie mit Sicherheit ein ganz heißes Eisen im Feuer. Wer schon auf dem C 64 eifrig gespielt hat, wird sich schon jetzt auf diesen gelungenen Nachfolger freuen. Alien Legacy spielt im 22. Jahrhundert. Die Erde wird von einer schrecklichen außerirdischen Rasse bedroht, und nun versucht man möglichst viele Erdenbürger auf entfernte Planeten zu evakuieren. Alien Legacy scheint eine gelungene Mischung aus Strategiespiel und Simulation zu werden, auch wenn die Story schon reichlich abgedroschen ist.
Battlebugs beschäftigt sich mit den kleinen Insekten, die im Sommer meist zu Scharen die Picknickplätze unsicher machen. Bei diesem Spiel wird das strategische Denken eines 4-Sterne-Generals gefordert, auch wenn die Story das nicht vermuten läßt.
Schließlich ist ein Pizza-Raub für einen Käfer kein ungefährliches Unterfangen...
Erscheinen soll dieses Trio voraussichtlich im September!



Loderunner könnte ein echter Hit werden (oben).







Camel - The Move

Am Puls der Zeit

Aufgepaßt! Camel möchte mit seiner jüngsten Aktion „The Move" den Lifestyle dynamischer, in die Zukunft gerichteter Bewegungen, die sich vor allem über ihre Musik definieren, unterstützen. Zunächst werden erst einmal die Techno-Fans bedacht, da es sich bei ihrer Musik ohne Zweifel um den Sound der 90er handelt. Weitere Richtungen sollen aber folgen. Im Zusammenhang mit dieser aufwendigen Promotion-Aktion verlost Camel fünf T-Shirts mit dem Original-Logo. Schreiben Sie einfach eine Postkarte an:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: The Move
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg



BiFi - Action in Hollywood

Kamera - Action

Werbespiele gewinnen immer mehr an Attraktivität, daß beweist allein die Coverdisk dieser Ausgabe. BiFi - Action in Hollywood wurde von den Werbespielspezialisten Art Department entwickelt und besticht durch ausgezeichnete Qualität. Vor allem bei den witzigen Grafiken hat man viel Liebe zum Detail bewiesen. Tip: wer den zweiten Teil des BiFi-Spiels noch nicht hat, sollte schleunigst zugreifen; es ist ja schließlich kostenlos. Bestellen können Sie dieses Spiel z. B. bei:

PD Soft
Hinderpad 4
45525 Hattingen

oder

Astat Media
Kobergerstr. 41
90408 Nürnberg









Aces of the Deep

Dynamix taucht auf

Nach dem großen Erfolg von Aces of the Pacific und Aces over Europe zieht Dynamix mit der U-Boot-Simulation Aces of the Deep eine neue Trumpfkarte aus dem Ärmelkanal.

Dynamix neustes Produkt in der Aces-Serie befaßt sich mit der atlantischen U-Boot-Kampagne der deutschen Kriegsmarine während des zweiten Weltkriegs.
Während die beiden Vorgänger dem Spieler noch ermöglichten, auf beiden Seiten zu kämpfen, ist man bei Aces of the Deep auf ein einzelnes U-Boot auf deutscher Seite begrenzt.
Die Auswahlmöglichkeiten und Optionen für alle Möchtegern-Kapitäne sind nahezu unbegrenzt. Über das bewährte User-Interface können Sie zwischen Trainings- oder historischen Missionen wählen, ein hypothetisches Schlachtszenario entwerfen oder sich für eine militärische Karriere entschließen. Schwierigkeitsgrade reichen von Anfänger über Fortgeschrittener bis zum Experten. Wie realistisch das Ganze ablaufen soll, entscheiden sie ebenfalls selbst. Optionen wie Blindgänger-Torpedos, langsame Nachladezeiten, Kraftstoff- und Munitionsverbrauch und Sichtweite helfen Ihnen dabei.





Auf den ersten Blick fallen dem Betrachter sofort die ausgezeichneten Grafiken für den Ozean ins Auge. Die wogenden Wellen sind so realistisch, daß man fast seekrank werden könnte. Es empfiehlt sich daher auch, besonders gründlich nach feindlichen Schiffen Ausschau zu halten, da diese hin und wieder hinter den hohen Wellen verschwinden können.
Zu Beobachtungszwecken steht ein gut durchdachtes „virtuelles Periskop" zur Verfügung. Durch Anklicken einer Pfeiltaste erzielen Sie einen 360 Grad-Blickwinkel.
Das potentielle Schlachtfeld erstreckt sich über Nord- und Südamerika, den mittleren Osten und von Grönland bis zur Südspitze Afrikas. Das Hauptgeschehen spielt sich jedoch, in Übereinstimmung mit der Geschichte, in der nordatlantischen Region ab. Mit zunehmender Spieldauer wird es immer schwieriger, Erfolge zu erzielen. Zu Beginn des Krieges, im Jahre 1939, war das U-Boot eine echte Wunderwaffe. Erst gegen 1942 gelang es den Alliierten, mittels neuer Sonartechniken die U-Boote genauer zu lokalisieren. Ein genaues Veröffentlichungsdatum für Aces of the Deep steht noch nicht fest. September erscheint allerdings realistisch.

PC Games-CD-ROM

Stapellauf

CD-ROMs gibt es mittlerweile wie Sand am Meer. Die Palette kennt hier keine Grenzen: Grafik- und Soundsammlungen, Tools und Utilities, OS/2- und Windowsprogramme sowie Shareware in jeder denkbaren Form werden hier dem Konsumenten angeboten!



Bei der Zusammenstellung der PC Games-CD-ROM haben wir uns dazu entschlossen, einem Grundsatz auf alle Fälle treu zu bleiben: Spieler wollen Spiele! Sie finden also auf dieser CD-ROM über 400 MB an neuen Spieledemos, Bugfixes und Screenshots. Außerdem haben Sie mit dieser CD-ROM die Möglichkeit, Software freizuschalten, also auf streßfreiem Weg Spiele einzukaufen.

Spielbare Demos

- Anstoß WM Edition
- 1942
- Cool Spot
- Dark Legions
- Der Planer
- Die Siedler
- FIFA Soccer
- Outpost
- Oxyd Magnum
- Pinball Fantasies
- Pinball Dreams 2
- Pizza Connection
- Ravenloft
- Sam & Max CD
- SimCity Enhanced
- Subwar 2050
- Theme Park
- Theme Park Intro
- Tie Fighter
- Unnecessary Roughness

Bugfixes & UpDates

- 1942
- The Elder Scrolls: Arena
- Battle Isle 2
- F14 Fleet Defender
- Gobliins CD
- Hand of Fate
- The Horde CD
- The Horde Disk
- IndyCar Racing
- Lands of Lore CD
- Lands of Lore Disk
- Nomad
- Der Planer CD
- Der Planer Disk
- Der Planer Extra
- Police Quest 4
- Quest for Glory 4
- Rebel Assault
- Rovenloft CD
- Rovenloft Disk
- Sam & Max
- Seawolf
- Sierra General Midi
- Subwar
- The 7th Guest
- T.F.X. CD
- T.F.X. Disk
- Ultima 8

Die meisten Demos können natürlich auf Festplatte kopiert werden. Sam & Max CD, SimCity Enhanced und Anstoß WM Edition müssen allerdings von CD-ROM gespielt werden, weil die Datenmengen einfach zu groß sind und es sich bei den Vollversionen auch um reine CD-ROM-Produkte handelt. Lassen Sie sich diese CD-ROM also nicht entgehen!

Shareware

- 3 Point Basketball
- King Arthur`s K.O.R.T.
- Raptor
- R.U.L.E.
- Space Bats
- Pickle Wars
- Game Builder Pro
- BARS
- Electranoid
- Skunny Wild West
- Astro Fire
- Logic
- Backgammon Pro

CES Chicago

Goodbye, Chicago

Zur Zeit der Weltmeisterschaft sprach in Chicago natürlich niemand von der CES. König Fußball regierte die Stadt mit der schönsten Skyline der Welt.

von Oliver Menne und Markus Krichel ■

Eines wurde auf dieser Messe mehr als deutlich: die Diskette wird bis zum Weihnachtsfest 1995 endgültig das Zeitliche segnen. Immer mehr Hersteller entwickeln Spiele mit dem feinen Zusatz „CD-ROM ONLY" und lassen mögliche Diskettenversionen gleich komplett außen vor.
Aber nicht nur die Entwicklung in Sachen Speichermedium sorgte für überraschte Gesichter, sondern auch die Meldung, daß diese Messe im nächsten Jahr nicht mehr in Chicago stattfinden soll. 1995 nennt sie sich CES Interactive und wird Mitte Mai in Philadelphia abgehalten.

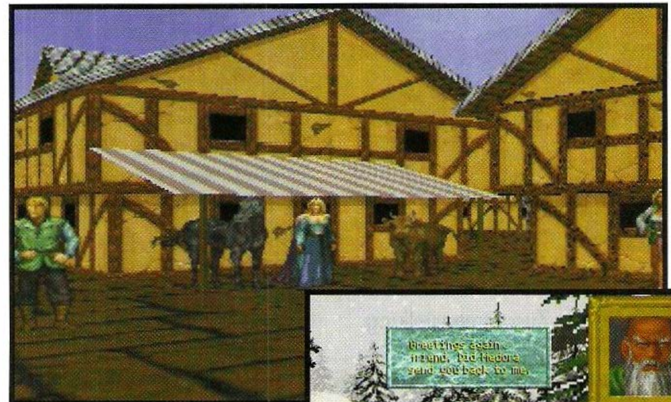
American Laser Games

Mit MadDog 2 - The Lost Gold erwartet uns wieder eine Umsetzung eines Spielhallenklassikers. Da aber der Vorgänger mittlerweile auf dem Index steht, ist nicht sicher, ob MadDog überhaupt noch einmal in Aktion treten wird. Außerdem angekündigt: Space Pirates und Crime Patrol. Da bleibt nicht viel zu sagen, schließlich dreht sich bei diesen Spielen alles nur ums Ballern. Eine echte Attraktion hatte American Laser Games aber auch am Stand: den schnellsten Schützen Amerikas. Er stellte den neuesten Spielautomaten vor, bei dem man zeigen kann, wer den nervösesten Zeigefinger hat.



Bethesda Softworks

Wie viele Hersteller bringt auch Bethesda Softworks in den nächsten Wochen zahlreiche Education Games auf den Markt. Anscheinend lassen sich von diesen Spielen in Amerika viel mehr verkaufen als von RPGs oder Actiongames. Egal, wichtig ist, daß Delta-V so gut wie fertig ist, und wir Ihnen in der nächsten Ausgabe vielleicht schon ein Review präsentieren können. Auf der Messe konnte man es mit einem VR-Helm spielen, doch kam da-



durch die rasende Geschwindigkeit erst richtig zur Geltung, und die meisten Testpersonen verließen leicht verstört den futuristischen Sessel. Außerdem gab es die ersten Bilder zu The Elder Scrolls: Daggerfall. Bethesda hat sich vor allem beim Dialog-System, das ja von vielen kritisiert wurde, mächtig ins Zeug gelegt, und natürlich wurden auch die Grafiken weiter verbessert. Jetzt gibt es riesige Berglandschaften mit idyllischen Tälern, Metropolen und kleinen Ansiedlungen. Sogar Unterwasserdörfer wurden ins Spiel integriert. Am ohnehin schon genialen Magiesystem wollte man nichts verändern - das ist auch gut so!



Julian Le Fay: „Eigentlich sollte ich nicht bestätigen, daß Daggerfall einen Netzwerkmodus haben wird. Aber wir arbeiten daran..."



Now there's an interactive trade show targeted to the mainstream market.

Introducing CES Interactive '95 – designed for the new era in consumer electronics. Brought to you by the producers of the world-renown Consumer Electronics Shows.

Plug into the latest in electronic gaming, multimedia, virtual reality, interactive television, and computer software at

CES® Interactive '95

Plug into what's hot

It will put you at the forefront of the interactive revolution and maximize your impact on the fourth-quarter retail season. The future is here...and it's hot...at CES Interactive '95.

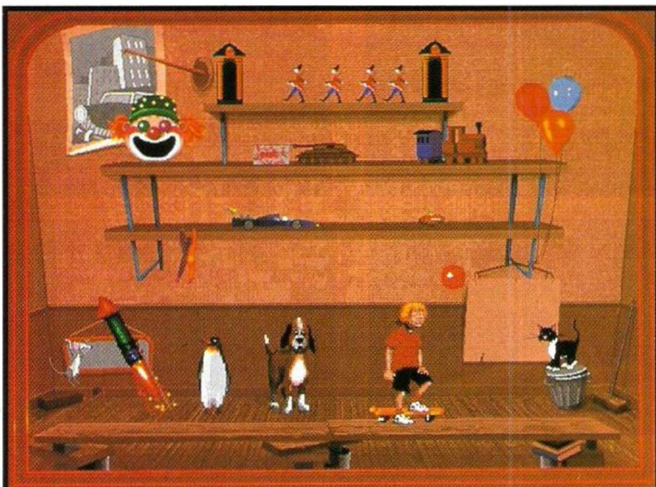
CES® Interactive '95 · May 11-13, 1995
Pennsylvania Convention Center
Philadelphia, PA USA

For more information call 703-907-7600

1995 wechselt die CES unter dem Zusatz Interactive von Chicago nach Philadelphia.

Europress

Der absolute Knüller bei Maxis war Click`n Play. Das europäische Softwarehaus Europress, das in England gut 70% des Education-Markts innehat, verhandelt momentan mit Maxis über eine Zusammenarbeit. Francois Lionet, der französische Programmierer von Europress, hat mit diesem Programm den ersten wirklich brauchbaren Game Builder geschaffen. Mit wenigen Mausklicks und einem Minimum an logischem Denken kann man in Minutenschnelle ein eigenes Spiel kreieren. Dabei sind dem „Programmierer" keine Grenzen gesteckt, denn ein rasantes Actionspiel kann genauso realisiert werden wie ein spannendes



Adventure. Der Clou: die mit Click`n Play erschaffenen Spiele sind Freeware und können weitergegeben werden.

Interplay

Interplay hat in den nächsten Monaten einiges zu bieten. Space Federation macht zwar nur kleine Fortschritte, sieht aber schon sehr gut aus. Hingegen gab es von Stonekeep zum ersten Mal etwas Spielbares zu sehen - auch wenn das die Erwartungen nicht ganz erfüllte. Das Smooth-Scrolling ist ein wenig zu langsam, was aber zum größten Teil daran liegt, daß alle Gegner mit einer künstlichen Intelligenz ausgestattet wurden. Außerdem wurden die Monster ausgezeichnet in das Spiel integriert und setzen in puncto Grafik und Animation neue Standards. Das muß es wohl auch, denn Firmengründer Brian Fargo hat Stonekeep vor kurzem zur Chefsache erklärt und wird es nur herausbringen, wenn es revolutionär genug ist und alles bisher Dagewesene schlägt. Gerüchte besagen, daß Stonekeep eingestellt wird, sollte es im November nicht fertig sein und Fargos Ansprüchen nicht genügen. Mit Voyeur versucht Interplay, auch einen interaktiven Film auf die Beine zu bringen. Um Liebe, Sex, Rache und Intrigen dreht es sich bei diesem CD-ROM-Spektakel. Die Videos laufen Full-Screen ab, erfordern also ein schnelles Laufwerk. Das Spiel, auf das alle warten, ist Dungeon Master 2: The Legend of Skullkeep. Im Gegensatz zum FTL-Klassiker wird sich das Abenteuer aber nicht nur in einem riesigen Kellergewölbe abspielen,

Full Throttle



King of the Road. Nur wer einen riesigen Auspuff hat, kann Anführer einer Motorradgang werden.

Action- und Rollenspiele gaben auf der CES klar den Takt an. Das gab vor allem Adventure-Liebhabern schwer zu denken. Darf es wahr sein, daß das Adventure langsam ausstirbt?
Tatsache ist, daß man für die nahe Zukunft nur sehr wenige Adventures erwarten darf, denn die meisten Hersteller wenden sich lieber dem interaktiven Film zu. Ob das nun richtig oder falsch ist, wird die Zukunft zeigen. Bei den momentan verfügbaren Produkten, wird die Entwicklung von vielen aber eher als Rückschritt beurteilt. LucasArts hat hingegen nicht vergessen, wo seine Fans sitzen. Mit Full Throttle ist ein Adventure in der Mache, das spielerisch auf der gleichen Engine wie Sam & Max basiert, aber grafisch noch viel mehr an einen Zeichentrickfilm erinnert.
Ben, der Anführer einer berüchtigten Motorradgang, wird beschuldigt, Malcolm Corley auf dem Gewissen zu haben. Malcolm war der Kopf von Corley Motors, dem Hersteller der Motorräder, die Bens Lebensinhalt bedeuten. Von seiner Gang getrennt und vom Gesetz verfolgt, macht sich Ben auf die Suche nach dem wahren Mörder. Nach und nach blickt Ben hinter die Machenschaften eines scheinbar übermächtigen Gegners, der allem Anschein nach Corleys Firma übernehmen möchte.
Wenn die Story das hält, was die ersten Grafiken und Animationen versprechen, dann wird Full Throttle ein Riesenhit. Die Perspektiven wechseln zum Beispiel ständig: man sieht das Geschehen entweder mit Bens Augen oder man beobachtet Ben bei seinen Aktionen. Dabei wurde der Übergang zwischen 3D- und 2D-Animation absolut flüssig gestaltet und die Möglichkeit zur Identifikation damit gewaltig verbessert. Da das Spiel in der nahen Zukunft spielt, konnten die Programmierer nicht auf die bekannten Motorräder und Fahrzeuge zurückgreifen, sondern mußten ihre Phantasie spielen lassen. Um die kreierten PS-Boliden noch realistischer zu gestalten, wurden sie bis ins kleinste Detail gerendert.
Da Full Throttle ebenfalls nur auf CD-ROM erscheinen wird, darf man auch auf die versprochene Sprachausgabe gespannt sein. Die englische Version soll noch in diesem Herbst auf den Markt kommen, mit der deutschen Fassung darf man ein wenig später rechnen.



Die düsteren, detaillierten Grafiken erzeugen eine fabelhafte Stimmung.










Abgefahrene Zeichentricksequenzen und durchgedrehte Storyline könnten Full Throttle zu einem Weihnachtshit machen.







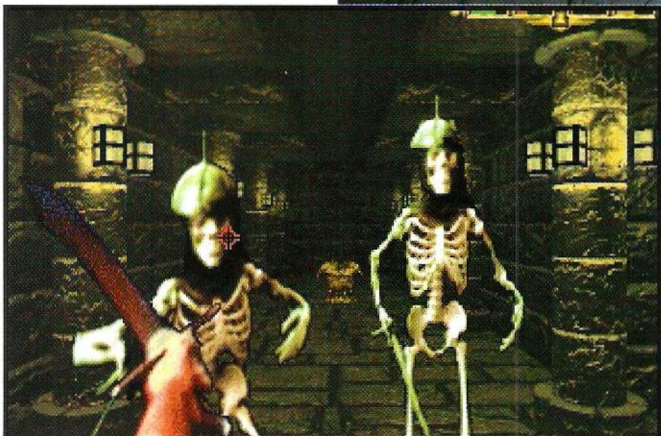
Interplays Stand (oben), Kingdom (rechts) und Dungeon Master 2 (unten).

sondern auch an der Oberfläche; hier soll sogar das Wetter Einfluß auf die Charaktere haben. Nachdem der Chefetage von Interplay die erste Version des Nachfolgers wohl aber nicht besonders gefallen hat, arbeiten die Programmierer nun mit Hochdruck an neuen Grafiken - da müssen die Jungs sich aber sputen, schließlich soll es noch in diesem Jahr erscheinen.

Das nächste große Produkt, das aber in diesem Jahr wohl nicht mehr erscheinen wird, ist Cyberia. Es spielt in der fernen Zukunft, in der Terroristen die Weltherrschaft übernommen haben. Cyberia verbindet Elemente interaktiver Spielfilme mit Actionsequenzen und wird über verschiedene Storylines verfügen. Aufgrund der irrsinnigen Datenmengen wird es nur für CD-ROM erscheinen - genauso wie Kingdom, das mit zeichen-



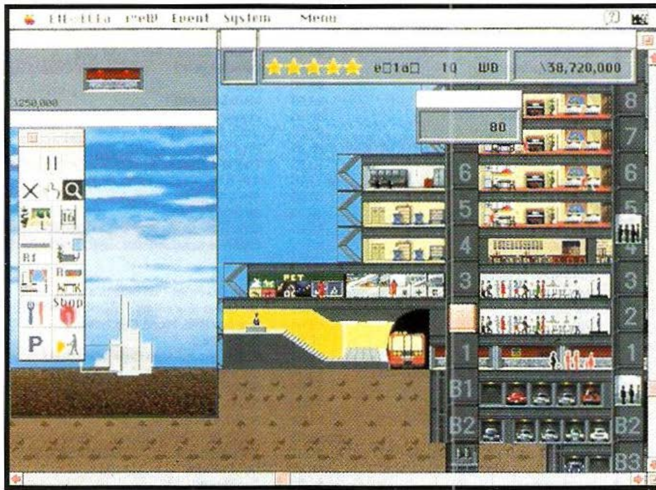
Jim Gardner: „Bei Stonekeep hat jedes Monster eine eigene Intelligenz. Wenn es zum Beispiel verletzt ist, ergreift es die Flucht, sucht einen Heiltrank und greift dann wieder an!"



trickähnlichen Animationen ausgestattet sein wird und auf den ersten Blick wie ein zweiter Herr der Ringe-Film aussieht. Für die Musik hat übrigens Thomas Dolby in die Tasten gegriffen.

Maxis

Maxis stellte einige neue Produkte aus dem Bereich Multimedia vor, die mit Spielen aber wenig gemein haben. Außerdem wird noch dieses Jahr SimTown erscheinen, ein SimCity-ähnliches Spiel für Kinder. Äußerst interessant ist hingegen SimTower. Hier geht es nicht darum, eine mittelalterliche Burg zu leiten, sondern ein hochmodernes Hochhaus muß von Ihnen strukturiert werden. Bedingung: das Unternehmen muß sich lohnen. Es können aus diesem Grund Restaurants, Geschäfte, Büros und Apartments errichtet werden - ein Wolkenkratzer bietet ja auch genügend Platz...





Merit Software

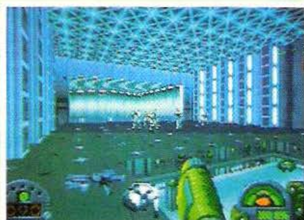
Harvester und Fortress of Dr. Ridiacki sind die beiden Titel, auf die Merit Software baut. Über Harvester ist schon so viel gesagt und geschrieben worden, so daß wir uns bis auf eine interessante Meldung eine nähere Erläuterung sparen möchten: Harvester wird für Deutschland erheblich entschärft, d. h. es fließt weniger Blut, und auch einige Kommentare werden wahrscheinlich herausgenommen. Jetzt werden also auch schon Computerspiele geschnitten! Mit Fortress of Dr. Ridiacki wandelt Merit Software auf IDs Spuren. Die Dungeons sind zwar nicht so schön gezeichnet wie bei zahlreichen Konkurrenzprodukten, dafür können aber die Monster durch riesigen Detailreichtum und tolle Animationen überzeugen. Das Spiel lief auf einem 486er absolut ruckelfrei!

Dark Forces

In einem Punkt waren sich etablierte und aufstrebende Softwarehäuser auf dieser Messe einig: ohne 3D-Action-Game kann man sich auf dem Markt nicht mehr blicken lassen.
Merit Software arbeitet fieberhaft an Fortress of Dr. Ridialki, SSI möchte Cyclone am liebsten schon gestern ins Rennen um die Gunst des Kunden schicken, und sowohl Interplay als auch New World Computing haben ebenfalls ein vielversprechendes Actionspiel in der Entwicklung. Natürlich könnte man jetzt noch viele weitere Hersteller aufzählen, die ähnliches zu bieten haben, doch würde das ins Uferlose führen. Wirklich beeindruckend ist jedoch, daß sich sogar LucasArts an diesem ständigen „Wettrüsten" beteiligen. Von allen Herstellern haben sie aber wohl die besten Voraussetzungen, einen echten Meilenstein auf den Markt zu bringen - schließlich können sie mit Star Wars auf das perfekteste und faszinierendste Szenario aller Zeiten zurückgreifen.
In Dark Forces übernehmen Sie die Rolle eines Spezialagenten, der die Baupläne des Todessterns in die Hand der Rebellen bringen soll. Das Abenteuer beginnt auf einem imperialen Sternenzerstörer und wird dann auf zwölf (!) weiteren Welten fortgesetzt. Man darf gespannt sein, ob man auch auf der Oberfläche eines Planeten gegen die Mannen des Imperiums antreten kann. Das wäre einmal etwas Neues! Man kann sich bei Dark Forces nicht nur um 360° drehen, sondern auch nach unten bzw. oben sehen, springen und sich flach auf den Boden werfen. Grafik und Sound vom Feinsten sind für LucasArts fast schon selbstverständlich. Alle Objekte wurden mit Textures überzogen und sowohl Soundeffekte als auch Sprachausgabe wurden aus der Filmtrilogie übernommen. Der Erscheinungstermin soll im vierten und letzten Quartal des Jahres sein, also gerade richtig für den Weihnachtstisch - daneben sollte allerdings unbedingt ein CD-ROM-Laufwerk liegen, denn wie Rebel Assault wird auch Dark Forces nur als Silberling erhältlich sein.

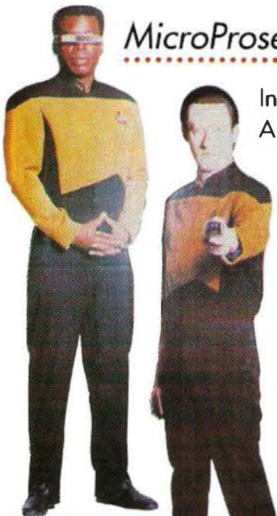




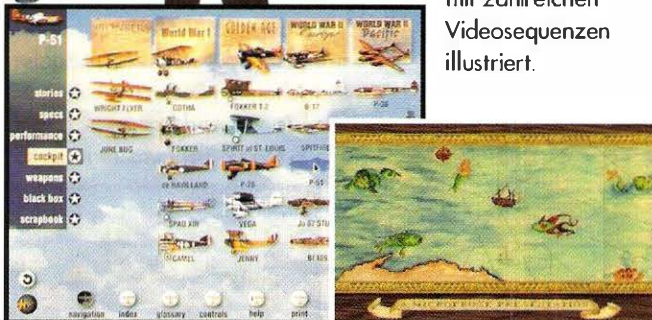


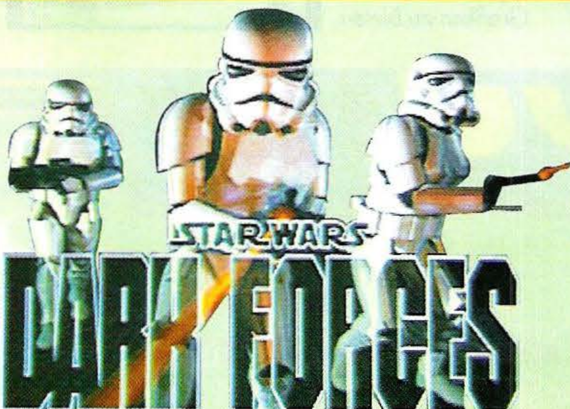



MicroProse



In unserer ausführlichen Reportage in Ausgabe 5/94 haben wir schon alle kommenden MicroProse-Hits vorgestellt. Deshalb gab es auf der CES eigentlich nur neue Bilder zu Colonization, Masters of Magic und eine spielbare Demoversion von The Next Generation zu bewundern. Mit Wild Blue Yonder steigt Spectrum Holobyte auch in das Geschäft Interactive Multimedia ein. Die letzten fünfzig Jahre der hohen Flugkunst werden ausführlich beleuchtet und mit zahlreichen Videosequenzen illustriert.







Muntion ist dünn gesät. Also immer mit einem Auge die Anzeigen beobachten.



Feuergefecht im Hangar. Die Laserblitze zucken wie im Film durch die riesige Halle.



Mirage

Time Warner wird zwar Rise of the Robots herausbringen, Entwickler sind aber immer noch Mirage. Das Spiel macht erstaunliche Fortschritte, kann sich aber in seiner jetzigen Form nicht mit Mortal Kombat messen; dafür haben die riesigen Roboter einfach zu wenig Schläge. Aber vielleicht ändert sich daran ja noch etwas!

Julia Coombs: „Wir sind mit der Zusammenarbeit mit Time Warner sehr zufrieden. Schließlich soll Rise of the Robots für zehn Systeme gleichzeitig auf den Markt kommen. Dazu fehlt uns alleine die Power!"



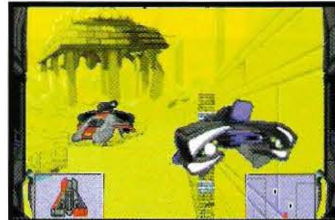


Virtual Reality-Figuren bei Rise of the Robots. Ein Hauch von The Lawnmower Man.



New World Computing

Von New World Computing gibt es nicht viel Neues. Inherit the Earth (Erben der Erde) ist fertig, so daß wir Ihnen in der nächsten Ausgabe schon ein Review anbieten können, und Heroes of Might & Magic sieht immer noch so





Zephyr hat schnelle Grafiken zu bieten.





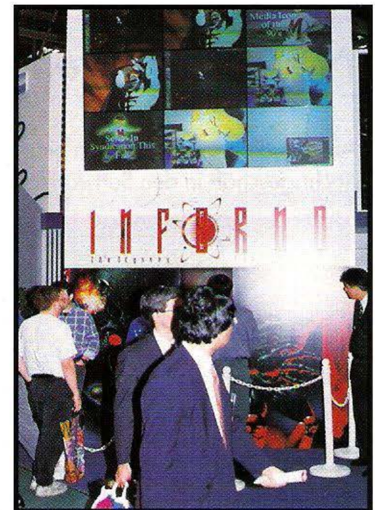
Heroes of Might & Magic mit SVGA auszurüsten war sicherlich eine gute Idee.

aus, wie vor sechs Monaten. Lediglich Zephyr (ja, es ist auch ein 3D-Action-Game) hat mehr und mehr Gestalt angenommen. Es sieht fast schon komplett aus. Alle Grafiken wurden gerendert, um den 3D-Effekt zu verbessern; es unterstützt Netzwerke (bis zu acht Spieler) und kann mit diversen VR-Systemen gespielt werden. Die Story? Im Jahre 2365 gibt es keine normalen Autorennen mehr, nein, im 21. Jahrhundert bekämpft man sich mit HiTech-Luftkissenfahrzeugen. Das hört sich nach dem alten Macintosh-Klassiker Spectre an, und beim näheren Hinsehen ist es das auch - nur viel bunter, schneller und aufwendiger!



Ocean

Ocean konzentriert sich voll auf Inferno. Oft wurde es angekündigt und exakt genauso oft verschoben. In Chicago sah das Weltraumabenteuer schon recht komplett aus und man konnte es sogar mit dem überragenden Forte VFX1 spielen. Es ist schnell, es gibt viele Gegner und natürlich tolle Lasereffekte; ein kommender Hit? Warten wir's ab, demnächst soll uns eine testfähige Version vorliegen!



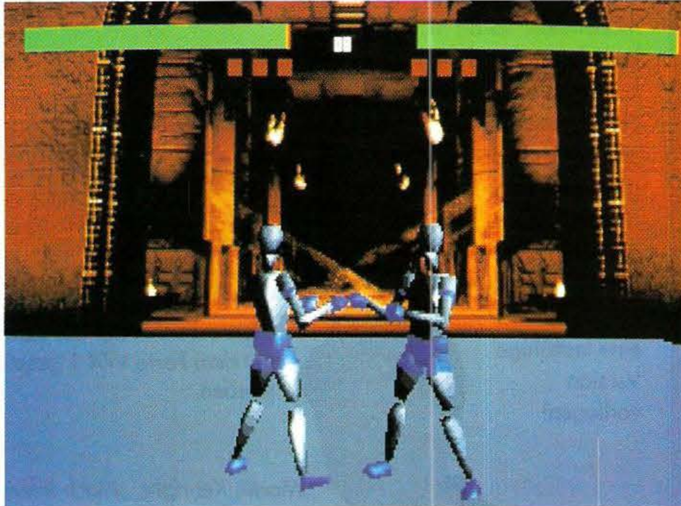
Inferno konnte auf der CES mit dem Forte VFX 1 gespielt werden.



Martin Kenright: „Nach Inferno machen wir etwas ganz Neues. Es wird nichts mit Inferno, TFX oder irgendeiner Form des Fliegens zu tun haben. Mehr darf ich nicht sagen. Sorry!"

Neue Softwarehäuser

Auch in diesem Jahr nutzten einige Branchenneulinge die CES, um ihre ersten Produkte vorzustellen, die rechtzeitig zumWeihnachtsgeschäft in den Softwareläden stehen sollen.



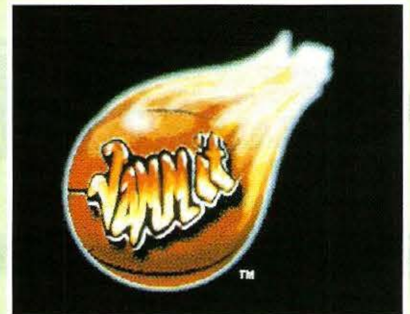
Vielleicht das größte und finanzstärkste der neuen Unternehmen ist der amerikanische Telefongigant GTE. Mit insgesamt drei Produktreihen will man im Softwaremarkt Fuß fassen. Interactive Toys ist eine Serie von Lernspielen für Kinder, Street Sports befaßt sich mit Sportspielen und Action Arcade bietet 3D-Actionspiele. Die ersten beiden PC CD-ROM-Spiele in dieser Serie sind C.A.R.S. und FX Fighter. In C.A.R.S. können Sie zwischen verschiedenen Fahrzeugtypen, wie Luftkissenboot, Panzer und Battle-Cars sowie sechs Fahrern mit unterschiedlichen Fähigkeiten, wählen. Außerdem stehen eine ganze Reihe von Missionen, wie Training, Zeitfahren, Rennen, Kampf usw. zur Verfügung. Die Grafiken sind beeindruckend, die Spielidee ist jedoch etwas altbacken. C.A.R.S. wird es schwer haben, sich gegen die Konkurrenten durchzusetzen. FX Fighter ist ein Kampfturnier bei dem sich 16 außerirdische Wesen von 12 Planeten gegenseitig auf die Antennen kloppen. Die Bewegungsabläufe sind flüssig, und auch hier ist die Grafik erstaunlich gut. Wer nach acht Kämpfen immer noch auf seinen zwei bis sechs Beinen steht, darf sich mit Kwondo dem Unbesiegbaren messen. Eine Art Mortal Kombat in Space.

Das erste Produkt der Street Sports-Serie ist ein Basketballspiel mit dem Titel Jammit. Hier versucht man die knüppelharten Einer-gegen-Einen Basketballduelle nachzustellen, wie man sie aus dem Film „White Man Can't Jump" kennt. Digitalisierte Bilder von echten Spielern und mehr als 700 Animationszellen machen dieses Game extrem realistisch. Für die Jamm-Szenen (bei denen der Spieler den Ball von oben in den Korb schmettert) wird eine spezielle Close-Up-Kamera, die Slam-Cam benutzt.

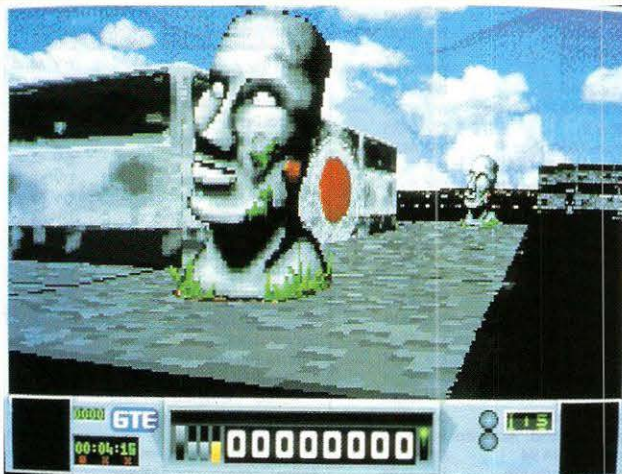
Alle drei Spiele sind gute, solide Produkte. Dennoch hätte man in puncto Spielwitz etwas mehr Einfallsreichtum erwartet.

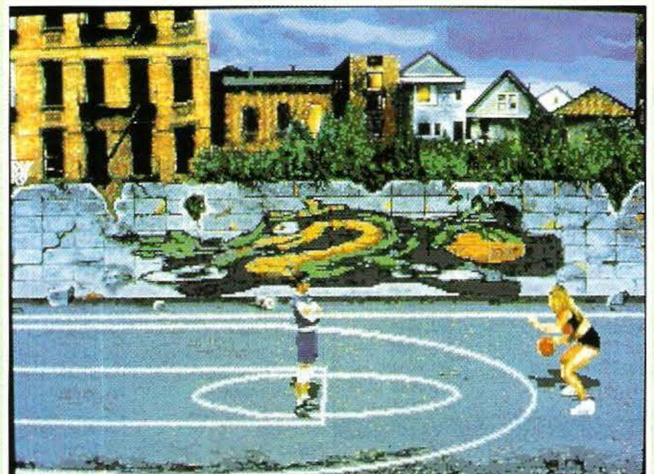


C.A.R.S. sieht sich harter Konkurrenz gegenübergestellt.



Jammit könnte die bisherige Referenz Michael Jordan in Flight ausstechen.



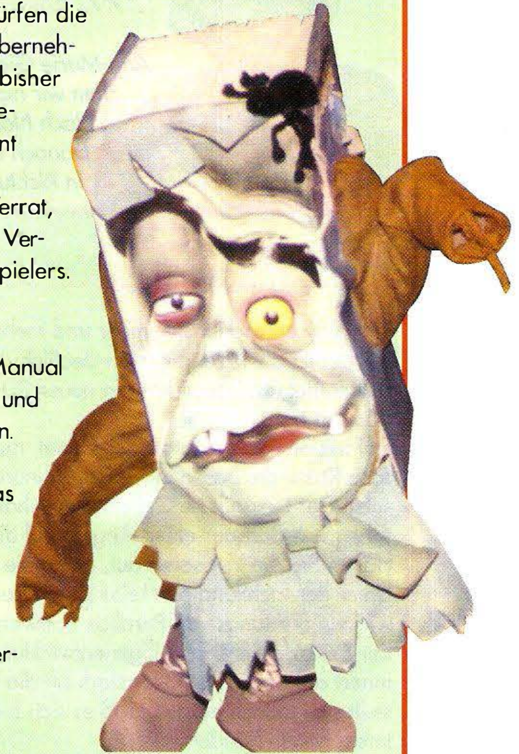


Simon & Schuster

Einen zumindest teilweise originelleren Start hat der amerikanische Buchverlag Simon & Schuster mit seiner neuen Serie interaktiver CD-ROMs. Neben einer Serie von Lernspielen (Gähn...für wie dumm halten die uns eigentlich?!?) verdienen drei Produkte besondere Erwähnung. In Firefighter können Sie sich mit dem rauhen Alltag amerikanischer Feuerwehrleute vertraut machen. Außerdem werden Tips zur Feuersicherheit und 45 Minuten Video mit echten Bränden geboten. Ein wirklich heißes Produkt.



Liebhaber des klassischen Theaters dürfen die Hauptrolle in Macbeth - The Game übernehmen. Aber auch diejenigen, die sich bisher erfolgreich vor dem Theaterbesuch gedrückt und während des Films gepennt haben, werden an diesem digitalen Shakepeare-Werk Gefallen finden. Verrat, Mord, Hexen, Labyrinthe und dunkle Verliese erschweren die Missionen des Spielers. Ein klassisches Adventure. Wohlan, MacDuff!



Star Trek - The Interactive Technical Manual basiert auf dem gleichnamigen Buch und ist eine perfekte Umsetzung desselben. Auf einer virtuellen Tour durch Captain Picards U.S.S. Enterprise NCC-1701-D erforschen Sie das komplette Raumschiff, einschließlich Quartiere, Ten-Forward und Holodeck. Star Trek - TICM ist kein Spiel im eigentlichen Sinne, aber ein Muß für alle Trekkies. Wo sonst kann man einen Blick in Dr. Crushers Badezimmer oder auf Worfs Unterwäsche werfen?

Ferner liefen...

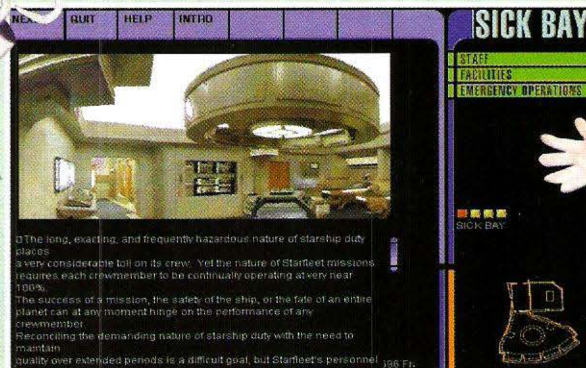
Filmproduzent Fox macht sein interaktives Debut mit The Pagemaster, einem Adventure, das auf dem neuen Real-Animationsfilm basiert. In The Pagemaster begibt sich der Spieler auf eine magische Reise durch mehrere Werke der klassischen Literatur. In der Hauptrolle: Macauley Culkin aus Kevin - allein zuhaus. Cadillacs and Dinosaurs und Loadstar von Rocket Science sind die besten Neuheiten, die es zu sehen gab. Lesen Sie hierzu das Interview mit Brian Moriarty in der PC Games 07/94. Mit Hell - A Cyberpunk Thriller betritt Take-2 Interactive die Spielearena. Ein futuristisches Adventure mit Film Noir-Elementen. Alle Spiele sind nur auf CD-ROM erhältlich.

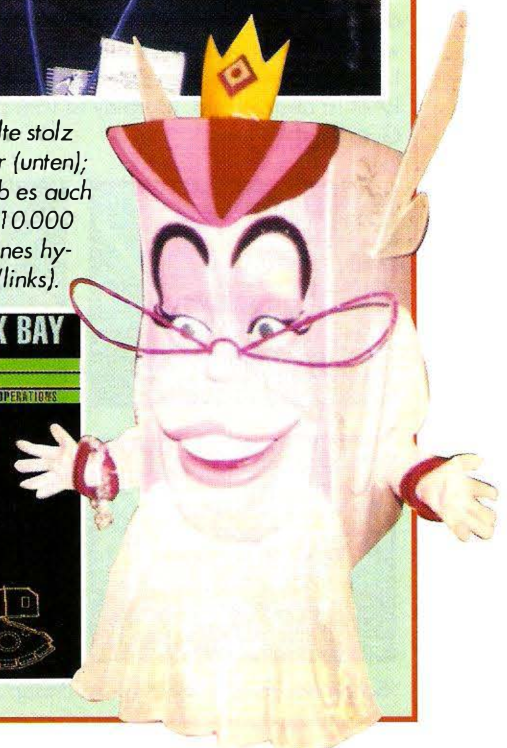




Keith Halper (oben) stellte stolz den Star Trek-Führer vor (unten); ein exklusives Gerät gab es auch zu bestaunen. Knapp $10.000 kostet dieser Prototyp eines hydraulischen Simulators (links).









Papyrus

Ann-Marie Gianantoni: „Natürlich machen wir nicht nur noch Rennspiele. Nach Nascar Racing ist Schluß. Danach möchten wir ein wenig in Richtung Education gehen!"

Obwohl Papyrus Software eigentlich zu Virgin gehört, lassen es sich die Rennsportspezialisten nicht nehmen, auf jeder Messe einen eigenen Stand zu haben. Hier wurde natürlich noch einmal das fabelhafte Indy Car Racing vorgestellt, der große Hit war aber Nascar Racing, das auf dem ersten Blick zwar über die gleiche Engine verfügt, aber dennoch ganz anders ist. Es spielt sich nicht nur viel besser, es verfügt auch noch über einen rasend

Descent



Interplay entwickelt sich mehr und mehr zum Hitfabrikanten. Das wurde auf der CES wieder mehr als deutlich. Unter den zahlreichen neuen Produkten fiel uns besonders ein neuer 3D-Action-Shooter mit dem Titel Descent auf.
Tief in den Minen Plutos (der Planet, nicht der Hund!) hat eine außerirdische Rasse die Basen der Terran Mineral Corporation gewaltsam besetzt. Der terranische Geheimdienst hat festgestellt, daß die Außerirdischen von dort aus einen Angriff auf die Erde vorbereiten. Ihre Aufgabe: Halten Sie die Invasoren auf, bevor sie die Erde erreichen.
Unter der fachkundigen Leitung von Rusty Buchert (Star Trek) entwickeln die Jungs von Parallax Software zur Zeit dieses Actionspiel der Extraklasse. Die in Eigenentwicklung hergestellte Game Engine erinnert auf den ersten Blick stark an die von ID. Beim näheren Hinsehen stellt sich jedoch heraus, daß es sich hier um ein wesentlich ausgefeilteres System handelt.
In einem Special-Fighter geht es hinunter in die Minenschächte des digitalen Hades. In schier endlosen Tunnels bekämpft man die Robotergegner in einer echten 360-Grad 3D-Umgebung. Ganz Mutige können in den engen Schächten die Gegner mit eleganten Rollen austricksen. Allerdings kann man dabei schon mal die Orientierung verlieren. Zwischendurch gilt es, versteckte Energiequellen ausfindig zu machen und die in der Mine verteilten Reparaturstationen zu finden. Ziel des Spiels ist es, die Befehlszentren der Außerirdischen zu vernichten und dann, wenn möglich lebend, wieder zur Oberfläche zurückzukehren.
Descent verfügt über mehr als 30 Levels, in denen die Hochgeschwindigkeitshatz abläuft, digitalisierte Soundeffekte und pulsierende Techno-Rockmusik inbegriffen. Die Aliens können sich in verschiedene Gestalten „morphen" und verfügen über eine ausgereifte Artificial Intelligence. Daher muß der Spieler ständig neue Taktiken und Strategien entwickeln. Gespielt wird entweder alleine gegen den Computer oder über Modemplay mit bis zu vier menschlichen Gegnern. Descent wird im vierten Quartal auf Diskette erhältlich sein. Ein 386DX-33 mit 4 Megabyte RAM ist ausreichend. Interplay ist vom Erfolg des Spiels so überzeugt, daß man bereits die Arbeit am zweiten Teil begonnen hat. Gute Idee!





Das Programmierteam (oben) und das Spiel (mitte, unten); Descent ist rasend schnell und fordert dem Spieler unglaubliche Reaktionen ab.









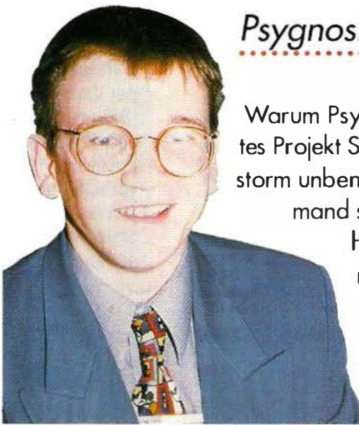

Schon bei der Demoversion muß man sich stark konzentrieren, um Herr der Lage zu bleiben. Das Spiel ist einfach zu schnell!

schnellen SVGA-Modus. Eine LoRes-Version ist natürlich auch schon in Planung; die wird aber nur auf Diskette erhältlich sein.






Psygnosis



Mark Blewitt: „Die Zusammenarbeit mit Terry Pratchett war wirklich anstrengend; alles mußte von ihm genehmigt werden. Aber es hat sich gelohnt!"

Warum Psygnosis ihr groß angekündigtes Projekt Scavenger 4 nun in Novastorm unbenannt hat, konnte sich niemand so recht erklären. Immerhin heißt das Raumschiff, das man bei diesem Spiel steuern kann, noch Scavenger 4. Novastorm macht einen viel besseren Eindruck als Microcosm und scheint auch spielerisch mehr zu bieten. Außerdem soll diesmal auch eine akzeptable Konvertierung für PC CD-ROM auf den Markt kommen, das versicherte zumindest Mark Blewitt.
Der nächste Hit wird Discworld. Kultautor Terry



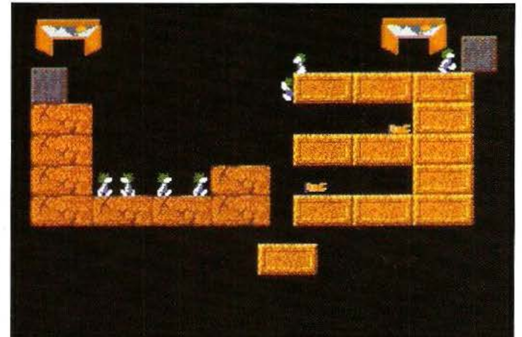
Mit diesem 3D-Action-Game könnte Psygnosis Infogrames den Rang ablaufen.



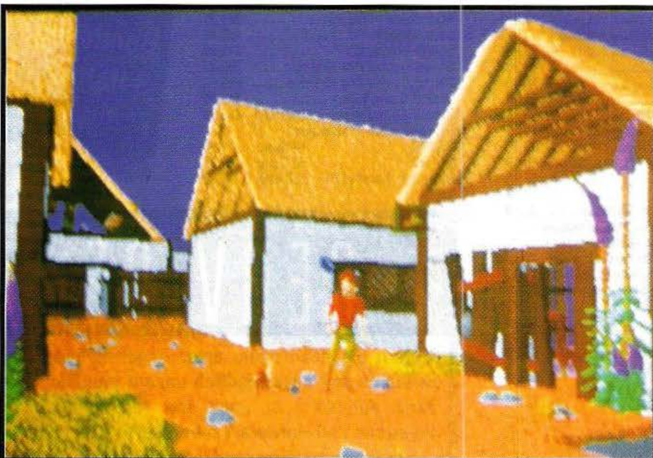


Discworld ist eine Umsetzung eines Romanerfolgs von Terry Pratchett. Ob der ganze Witz 'rüberkommt?

Pratchett war an der Produktion maßgeblich beteiligt, schließlich basiert das gesamte Spiel auf seinem Bestseller Discworld (Scheibenwelt). Man darf sich also schon einmal auf derben englischen Humor und eine geballte Ladung Witz einrichten, vor allem bei der CD-ROM-Version, denn diese soll sogar über eine komplette Sprachausgabe verfügen.
Eine Überraschung gab es bei Lemmings 3, denn das Spiel ist im Vergleich zu seinen Vorgängern sehr viel einfacher und damit auch für viele spielbarer geworden. Die todesmutigen Lemminge werden nur noch über vier Icons bewegt, so daß man nicht mehr stundenlang auf dem Bildschirm herumsuchen muß, um endlich das richtige Icon zu finden.
Der absolute Hit bei Psygnosis: ein Spiel, das eindeutig an Alone in the Dark angelehnt ist, aber über noch faszinierendere Grafiken (Bitmap) verfügt und darüber hinaus rasend schnell ist.



Gameplay und Grafik wurden bei Lemmings 3 runderneuert.





Sales Curve

Cyberwar wird der direkte Nachfolger zu Lawnmower Man, dem keiner so recht große Chancen einräumen wollte, der aber trotzdem hoch in den Charts vertreten ist. Das Spiel sieht nahezu identisch aus; nur ein paar Grafiken wirken detailreicher, und es scheint auch mehr Gameplay zu geben. Laut Colin Brown sollen aber einige Level mit einer SGI-Maschine erstellt werden...



Colin Brown: „Nach Cyberwar ist unser nächstes Projekt eine Umsetzung des Films Death Machine. Aber noch ist nicht alles unter Dach und Fach!"









Sir-Tech

Wizardry 8! Nein, es ist noch nicht soweit, aber auf der Messe wurde ein Spiel vorgestellt, das den einfachen Titel Wizardry trägt. In der Szene munkelt man, daß es sich um den achten Teil handeln könnte. Für diese Vermutung spricht, daß sich die Sir-Tech-Mitarbeiter blitzschnell vor den Monitor stellten, sobald man sich auch nur fünf Meter mit einer Kamera bewaffnet näherte.

Virtual Guitar

Mit dem Virtual Music-Computerspiel Virtual Guitar verblüffte die amerikanische Firma Ahead Inc. die staunenden Besucher auf der CES in Chicago. Als angehender Superstar rocken Sie sich vom stillen Kämmerlein in ausverkaufte Stadien voll kreischender Fans. Besonders Begabte dürfen sogar Seite an Seite mit Aerosmith die Gitarre schwingen.

Das Spiel beginnt in dem fiktiven Dorf West Feedback, USA, einer Stadt, in der sich alles um Rockmusik dreht. Hier werden Stars gemacht und Legenden geboren. Ihre Anfänge sind jedoch eher bescheiden. Im Einzimmer-Appartment proben Sie erstmal, bis plötzlich der Geist von Lloyd erscheint. Lloyd, ein Rockmusiker, der bei dem Versuch den ultimativen Verstärker zu bauen einem bedauerlichen Elektroschock zum Opfer fiel, ist Ihr ständiger Begleiter in Virtual Music. Er hilft Ihnen bei der Zusammenstellung Ihrer Band, die sämtliche Hausbewohner und Nachbarn zum Wahnsinn treibt, und steht immer mit Rat und Tat zur Seite. Nach einigen Proben folgt der erste Auftritt im Roadkill Grill, einem eleganten Etablissement, dessen illustre Gäste stark an die Hell's Angels, Frankensteins Braut und Saddam Hussein erinnern. Hier ist Wunschkonzert angesagt, und tatsächlich wünscht man sich nach dem Konzert, die Bühne mit heilen Knochen verlassen zu können.

Wenn alles gut geht, wartet bereits die Belohnung. Unter den Gästen befindet sich nämlich Tom Hamilton, der Bassist von Aerosmith, der Sie zu einer Jam-Session mit den übrigen Bandmitgliedern ins Barrelhouse einlädt. So geht es Schritt für Schritt weiter. Solange man mit den Anforderungen mithalten kann, steht dem Aufstieg nichts im Wege, bis man sich zuguterletzt zusammen mit Aerosmith in einem ausverkauften Stadion wiederfindet, inmitten Tausender tobender Groupies, die Ihnen an die Wäsche wollen.

Musikalische Vorkenntnisse sind in Virtual Music nicht notwendig. Die mitgelieferte virtuelle Gitarre reagiert auf Anschlag. Die Harmonien übernimmt Kollege Computer.

Um den richtigen Rhythmus zu halten, wird im unteren Bildschirmbereich ein Rhythmus-EKG eingeblendet, auf dem Ihr jeweiliger Einsatz grafisch angezeigt wird. Mehrere Bewertungen bestimmen, welchen Pfad Sie im Spiel einschlagen. Virtual Guitar wird im Oktober in den USA veröffentlicht.

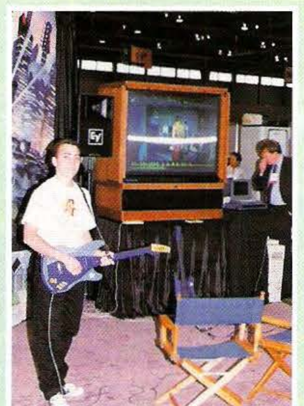
Ahead Inc. steht mit mehreren deutschen Vertriebsfirmen in Verhandlung.

PC Games plant in den nächsten Monaten zusammen mit Ahead ein Gewinnspiel, bei dem Sie ein komplettes VR-Music-System gewinnen können. Ein ausführliches Review folgt in der nächsten Ausgabe.





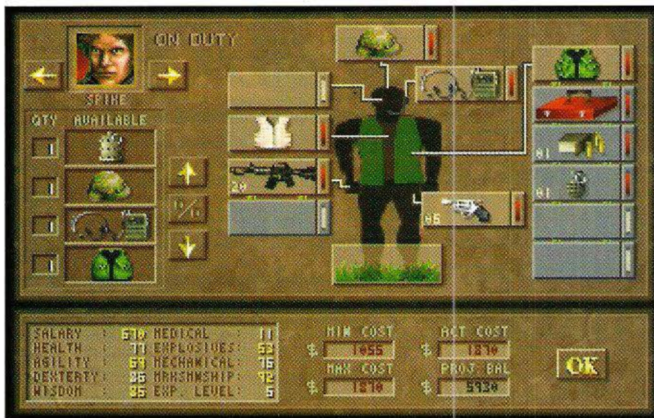


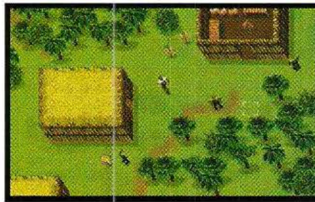











Also mündlich: Wizardry 8 hat Smooth-Scrolling, das im jetzigen Stadium allerdings der Konkurrenz noch nicht das Wasser reichen kann. Vielleicht hätte man Attics System kaufen sollen? Apropos Attic! Guido Henkel von Attic Software stellte die englische Version von DSA 2 vor: Realms of Arkania 2! Das Programm stieß bei der internationalen Presse auf riesige Begeisterung! Das einzige Produkt, das Sir-Tech den Messebesuchern ausführlich vorstellte, war Jagged Alliance. Eigentlich sollte dieses actiongeladene Strategie-Rollenspiel schon zum letzten Weihnachtsfest erscheinen, doch hat man sich in letzter Sekunde dagegen entschieden. Dazu Robert Sirotek, Vize-Präsident von Sir-Tech: „Jagged Alliance war zum damaligen Zeitpunkt nicht perfekt. Es muß perfekt sein!" Ob es nun wirklich so gut ist, erfahren Sie in einer der nächsten Ausgaben.

Robert Sirotek: „Wizardry 8 wird sich stark vom Vorgänger unterscheiden. Nicht nur technisch, sondern auch im Gameplay. Das ständige Hin- und Hergelaufe hat mich genervt!"

SSI

SSI hatte wie so viele andere Firmen nur einen kleinen Raum gemietet, um ihre neuen Produkte zu präsentieren. Eine Frage brennt den meisten Rollenspielern wie Feuer unter den Nägeln. Warum haben sich SSI und TSR getrennt? Dazu André Vrigand, zuständig für Storyboards und Manuals bei SSI: „Der Vertrag zwischen SSI und TSR läuft im Januar 1995 aus. Das heißt aber nicht, daß wir keine Spiele mehr für TSR machen. Dann gibt es allerdings Einzelverträge. Wenn uns eine Idee gefällt, warum nicht?" In diesem Jahr wird in Zusammenarbeit mit TSR Dark Sun 2 erscheinen, das sich rein spielerisch vom Vorgänger kaum merklich unterscheidet. Bugfrei soll es aber sein - das ist doch wenigstens etwas, oder? Im Gegensatz zum ersten Teil setzt Wake of the Ravager - so der offizielle Untertitel - nach dem Tod des Drachens ein, beginnt also mit dem zweiten Roman von Troy Denning. Da nur die Story verändert wurde, drängt sich förmlich die Frage auf, ob es nicht sinnvoller gewesen wäre, eine Missiondiskette herauszubringen.

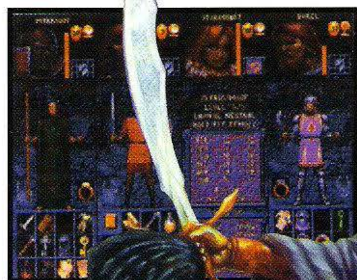




Das zweite Produkt im Bereich Fantasy ist Menzoberranzan. Es basiert auf dem gleichen System wie Ravenloft, verfügt also über Smooth-Scrolling und eine Auflösung von 320x400 Bildpunkten. Das Spiel hat die Dark Elf-Trilogie, eine überaus erfolgreiche Romanserie in den Staaten, zur Vorlage. Kennern dieser Bücher wird sicherlich das Wasser im Munde zusammenlaufen, wenn sie erfahren, daß sie sogar den Titelhelden Drizzt spielen können. Kein Hersteller ohne 3D-Action-Game. Bei SSI heißt es Cyclone und sieht schon im jetzigen Stadium hervorragend aus. Mit den Cursortasten wird die Spielfigur gelenkt und mit der Maus kann ein Fadenkreuz auf dem Bildschirm bewegt werden. SSI verlangt von seinen Kunden also mehr als beispielsweise ID. Dadurch, daß man gleichzeitig zielen und steuern muß, erhöht sich auch die Realitätsnähe ganz gewaltig. In puncto Geschwindigkeit machte Cyclone ein

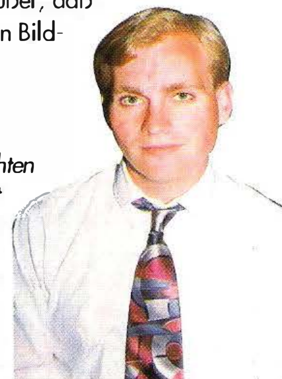



Alien Logic ist nur eine der zahlreichen Neuerscheinungen, die SSI bis Jahresende auf den Makrt bringen wird.





ganz ordentlichen Eindruck, doch mußte André nach mehrmaligem Nachfragen schließlich zugestehen, daß es sich beim Rechner um einen Pentium 60 handelt... Mit Alien Logic und Renegade hat SSI aber noch zwei heiße Eisen im Feuer. Bei Alien Logic handelt es sich um ein Zukunftsrollenspiel, das aber auch strategische Elemente integriert hat. Mehr läßt sich noch nicht darüber sagen, außer, daß es komplett in SVGA auf den Bildschirm kommen wird.



Andre Vrignad: „Wir möchten auch Spiele machen, mit denen man sich entspannt unterhalten kann; stundenlang vor einem Rätsel zu sitzen, macht nicht allen Spielern Spaß. Al Qadim war das Resultat!"

The Daedalus Encounter



John Overshed: „Wenn man Videos mit guter Qualität abspielen möchte, dann muß man viel Arbeit investieren und genausoviel Fingerspitzengefühl beweisen. Wir arbeiten einfach mit Quicktime."

Mechadeus Software konnte mit Critical Path bereits einen Erfolg für sich verbuchen. Für ihr zweites Werk, The Daedalus Encounter, holten sich die Entwickler aus San Francisco schauspielerische Unterstützung. Tia Carrere (Wayne's World) spielt die Hauptrolle in dem futuristischen Adventure.

The Daedalus Encounter ist die Geschichte dreier Überlebender des ersten Intergalaktischen Krieges: Ari (Carrere), Zack (Christian Bocher) und Casey (Spieler). Während der alles entscheidenden Schlacht kollidierte ihr Raumschiff mit einem außerirdischen Schiff. Ari und Zack überlebten die Havarie. Casey wurde so schwer verletzt, daß nur noch sein Bewußtsein im Inneren einer fliegenden, mechanischen Raumsonde erhalten werden konnte. Der Spieler übernimmt die Rolle der Casey-Raumsonde und steuert diese durch das Spiel.

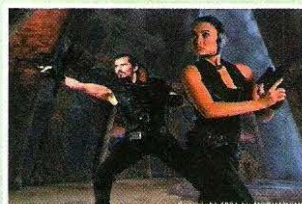


Nachdem der Krieg nun vorbei ist, beschäftigt sich das Trio mit der Bergung von Wracks. Bei einer solchen Bergungsaktion trifft man auf einen riesigen biologischen Organismus, der sich später als lebendes Raumschiff entpuppt. Das Schiff befindet sich auf Kollisionskurs mit einem gigantischen Binärstern. Ziel des Spiels ist es, ins Innere des Organismus einzudringen und herauszufinden, wie er gesteuert werden kann, bevor er in der Korona des Sterns zerstört wird. The Daedalus Encounter verfügt über genügend Rätsel- und Actionelemente, um den Spieler stundenlang an den Monitor zu fesseln. Die Story entwickelt sich abhängig von den Aktionen des Spielers. Wie in Wing Commander 3 machte man auch hier von der „Blue Screen-Technik" Gebrauch. Die Schauspieler werden vor einem blauen Hintergrund gefilmt und anschließend in die mittels Computer erstellten grafischen Hintergründe eingesetzt. Das Ganze wird noch mit animierten Charakteren aufgepeppt. The Daedalus Encounter erscheint im Herbst auf 2 CDs. Der Vertrieb soll über MediaVision erfolgen.

Tia Carrere wurde durch ihre Rollen in der Komödie Wayne's World und in dem Thriller Rising Sun berühmt. Ihr größter Hit liegt wahrscheinlich noch vor ihr, wenn der Arnold Schwarzenegger-Film True Lies, in dem sie die weibliche Hauptrolle spielt, in diesem Sommer in die amerikanischen Kinos kommt. Über ihren Ausflug in die Welt der interaktiven Multimedia sagt Tia: „Diese Rolle gab mir einen Blick in die Zukunft der Unterhaltungsindustrie - und sie ist interaktiv!"

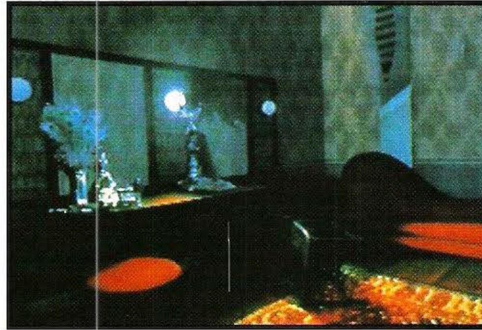
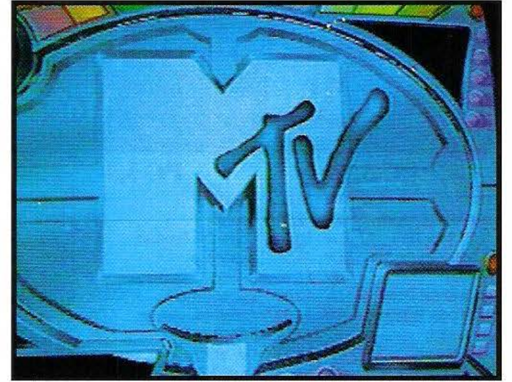




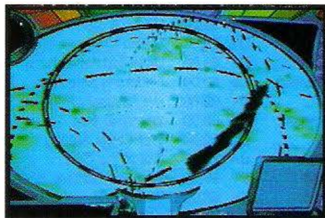
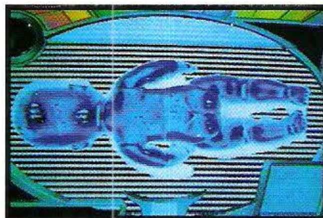




Viacom NewMedia

Mit Are You Afraid of the Dark? hat Viacom NewMedia einen indirekten Nachfolger zu Dracula Unleashed in der Mache. Dieses Spiel entsteht in Zusammenarbeit mit dem Fernsehsender Nickelodeon, dem führenden Kinderkanal in Amerika, und wird aus diesem Grund eine Altersgruppe von 8 bis 14 ansprechen. Die Grafiken sehen allerdings reichlich gruselig aus, so daß wahrscheinlich auch eine ältere Zielgruppe an diesem CD-ROM-Spiel interessiert sein könnte. Außerdem wird gerade an einem sehr interessanten interaktiven Spielfilm gearbeitet, der den Titel MTV's Club Dead trägt. Kaum verwunderlich, wenn man bedenkt, daß Viacom NewMedia der Haupteigentümer von MTV ist! Ziel der Programmierer: Den Film Noir der 40er Jahre, die Sitcoms aus den 50ern, die Detektiv-Serien der 60er und die Cyberpunk-Abenteuer des 21. Jahrhunderts mit der MTV-Experience zu verbinden. Nicht schlecht, aber auch nicht einfach. Warten wir's ab!

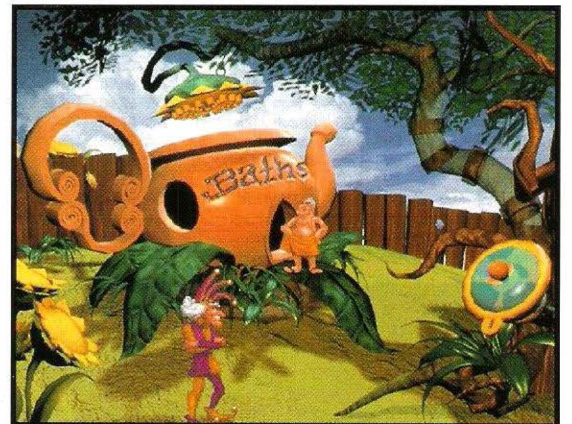





MTVs Club Dead wird das erste interaktive Adventure des erfolgreichsten Musikkanals. Mit Ray Cokes und Kristiane Backer?

Virgin

Virgin fährt große Geschütze auf. Über Legend Of Kyrandia 3, Command and Conquer und Lands of Lore 2 haben wir ja bereits berichtet. Auch bei den CD-ROM-Abenteuern Lost Eden und Creature Shock hat sich nicht viel getan, bis auf das Erscheinungsdatum: November 1994. Die wirklich interessante Neuvorstellung war Mech Commander. Der Mech Commander könnte ein Riesenerfolg werden, zieht man in Betracht, daß Activision mit Mechwarrior 2 nicht so recht in die Gänge kommt und das erste Demo alles andere als vielversprechend war. Zur Grafik: für die Actionsequenzen wurde Bitmap-Grafik mit Texturemapping verwendet, doch gibt es auch über 20 Minuten Videoanimationen zu bestaunen. Für echte Mechwarrior-Fans wird sicherlich noch interessant sein, daß Mech Commander auch gegen-einander mit Hilfe eines Nullmodemkabels gespielt werden kann. Jump & Run-Fans werden ebenfalls nicht enttäuscht. Disneys nächster Kinohit Lion King wird nicht nur für Konsolen und Amiga umgesetzt, nein, diesmal wird auch der PC bedacht. Welch noble Geste! Auf den guten Aladdin darf man sich schon ein wenig früher freuen. Erscheinungstermin ist im Oktober 1994.

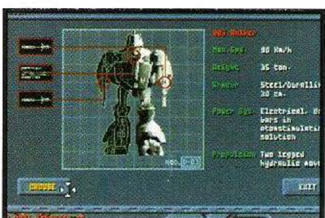
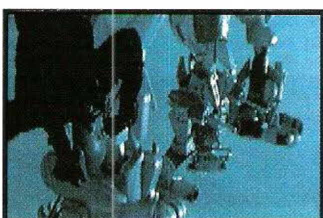




11th Hour spart nicht mit Videosequenzen.



Dinos im Anmarsch. Lost Eden nimmt Gestalt an (oben). Mech Commander sieht vielversprechend aus (unten).



Interview mit Danielle P. Bunton

Kampf der Gesc



Warum werden Computerspiele zum größten Teil von männlichen Spielern gezockt? Warum werden Computerspiele fast ausschließlich für Männer entwickelt? Warum vernachlässigt man das riesige Marktsegment „weiblicher Gamer" so sträflich? Dani Bunton (M.U.L.E., Global Conquest) hat ihre eigenen Ideen zu diesem Thema.

Als Dan Bunton war sie ein Spieledesigner der ersten Stunde. Sein Meisterwerk M.U.L.E. wird bis heute von den meisten Programmierern als Meilenstein angesehen und in den Netzwerken der Welt gespielt. Dan Bunton ist nicht mehr! Vor zwei Jahren unterzog er sich einer Geschlechtsumwandlung. Das Resultat: Danielle P. Bunton, eine attraktive, selbstbewußte Frau, die es sich zum Ziel gesetzt hat, den Computerspielemarkt auch weiblichen Spielern zu erschließen. Im folgenden Interview mit Markus Krichel erfahren Sie alles Wissenswerte über eine außergewöhnliche Person.

***PC Games:* M.U.L.E. ist eines der erfolgreichsten Spiele der Welt. Dürfen wir auf einen Nachfolger hoffen?**

Dani Bunton: Schwer zu sagen. Wir hatten eine fast fertige Version, die Electronic Arts zunächst für das Mega Drive veröffentlichen wollte. Kurz vor der Veröffentlichung war man bei EA der Ansicht, das Spiel brauche mehr Kanonen und Bomben - eine Meinung, die ich nicht teilte. Daher habe ich mich entschlossen, meinen Vertrag mit EA aufzulösen.

PCG: Und die ganze Kohle einfach sausen zu lassen?

D. B.: Ich hatte keine Wahl. Bei den heutigen Preisen ist es für eine einzelne Designerin unmöglich, ein Spiel selbst zu finanzieren. Und ich werde niemals meine Persönlichkeit kompromittieren und etwas veröffentlichen, mit dem ich nicht übereinstimme.

PCG: Glaubst Du, daß die großen Softwarefirmen die künstlerische Freiheit der Designer einschränken, um marktgerechte Produkte mit besseren Verkaufschancen zu produzieren?

D.B.: Klar! Erfolg führt zu einer gewissen Engstirnigkeit. Dabei geht natürlich die Individualität des Einzelnen voll baden. Diese Leute kommen mir vor wie ein Fußballspieler, der zwar ein Tor schießen will, aber trotzdem nicht aufhört zu dribbeln. Das Ganze ist wirklich ironisch. M.U.L.E. wurde 1983 mit einem minimalen Budget und maximaler Kreativität entwickelt, und ich hatte sämtliche Freiheiten. Heute sind die Softwarefirmen Weltunternehmen, die selbst kleinste Risiken scheuen.

PCG: OK! M.U.L.E. ist also vorerst gestorben. Wie geht's weiter mit Dir?

D.B.: Ich habe gerade einen Vertrag mit Intervall Research abgeschlossen. Intervall Research ist eine klassische „Think Tank Firma", die sich mit der Erschließung neuer Marktsegmente befaßt. Meine Aufgabe besteht darin, Computerspiele zu entwickeln, die auch für Mädchen interessant sind.

PCG: Keine leichte Aufgabe, wenn man bedenkt, daß 96% aller Computerspieler männlich sind. Wie könnte ein solches Spiel aussehen?

D.B.: Weniger Gewalt, weniger Konkurrenzdenken. Nicht, daß Frauen frei von Konkurrenzdenken sind. Frauen gehen z. B. gerne Verbindungen mit anderen Frauen ein, um sich gegen ein größeres Übel zu wehren. Seht Euch einfach mal an, wie Mädchen miteinander spielen und wie Jungen miteinander spielen. Die Unterschiede werden dann sehr leicht klar.

hlechter

PCG: Vergib mir bitte, aber sind das nicht alles Klischees?

D.B.: Es sei Dir vergeben. Trotzdem sind diese Klischees teilweise wahr. Die Betonung liegt auf teilweise. Wir werden mit Sicherheit keine Produkte wie „Barbie geht einkaufen" auf den Markt bringen. Ich habe noch eine Menge Arbeit vor mir. Ich sehe ein Spiel, das mehreren Spielerinnen erlaubt, gemeinsam auf ein Ziel hinzuarbeiten.

PCG: In der letzten Zeit hatten wir aber Spiele mit Hauptdarstellerinnen: Rosella aus King's Quest oder Zanthia aus Hand of Fate. Dennoch waren keine bemerkenswerten Unterschiede im Kaufverhalten zu verzeichnen.

D.B.: Ein weiteres Problem besteht darin, weibliche Zielgruppen überhaupt zu erreichen. Wieviele Mädchen gehen denn in die Softwareläden? Meine Aufgabe ist herauszufinden, was zu tun ist. Die Erschließung dieses Marktes übernehmen andere.

PCG: Glaubst Du, daß Deine Geschlechtsumwandlung Dir einen besseren Einblick in die Psyche der Mädchen gibt?

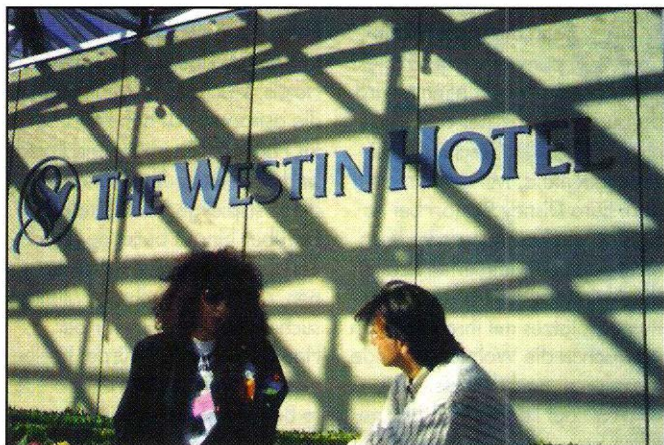
D.B.: Nein.

PCG: Vielen Dank für dieses Gespräch.

D.B.: Ich hoffe, daß auch einige Mädchen dieses Interview lesen.

(Anmerkung der Redaktion: Momentan hat PC Games 97% männliche Leser, wobei diese Zahl schon sechs Monate alt ist. In der nächsten Ausgabe können wir vielleicht schon neuere Zahlen bieten!)

Dani Bunton ist 45 Jahre alt und Mutter von zwei Kindern. Sie entwickelt Computerspiele seit 1978. Neben M.U.L.E veröffentlichte sie 12 weitere Spiele, darunter Seven Cities of Gold, Command HQ, Global Conquest und Heart of Africa.



Im Westin Hotel wurde vor wenigen Wochen die Game Developers Conference abgehalten.

Theme Park

Digitales Di

Wo findet man quengelnde Kinder, genervte Eltern, penetrant lächelnde Angestellte, „Snacks" ab 30 Mark und endlose Warteschlangen? Richtig - im Vergnügungspark! Oder in unserem Spiel des Monats: Theme Park von Bullfrog.

Wenn die Disney-Company ein neues Projekt in Angriff nimmt, wird daraus mit ziemlicher Sicherheit ein gigantisches Geschäft - meistens jedenfalls. Mit dem Freizeitpark Euro Disney Ressort bei Paris ging die Rechnung allerdings nicht ganz auf; immerhin können die Aktionäre des französischen Rummelplatzes mit ihren Anteilen inzwischen die Wohnungswände tapezieren, nachdem der Kurs von 160 auf knapp 30 Franc gefallen ist.
Trotz der kräftig gerührten Werbetrommel floppte Euro Disney im ersten Anlauf. Gesalzene Eintrittspreise, überdimensionierte Hotels, kitschige Souvenirs und die astronomisch hohen Preise für Popcorn, Eiscreme und Pizza sind nur einige der Gründe für die kostspielige Bauchlandung. Darüber hinaus bietet der Freizeitpark nur wenige Attraktionen, die der deutsche Erholungssuchende nicht auch vor der Haustür vorfinden würde. Kaffeetassen-Karussells und eher biedere Berg- und Talbahnen vom Schlage eines „Big Thunder Mountain" versetzen geschröpfte Familienväter und verwöhnte Kids

Das aufwendige Intro

isneyland

nicht gerade in Verzückung. Sie werden sich jetzt sicher fragen, was dieses Vorgeplänkel eigentlich mit Theme Park zu tun hat. Ob Sie´s glauben oder nicht: Das IST Theme Park. Mit der neuesten Kreation von Bullfrog (Populous, Powermonger, Syndicate) können Sie beweisen, daß Sie vom Management eines Freizeitparks mehr verstehen als die Chefetage von Disney.

Spaß muß sein

Die Zielvorgabe lautet: Bauen Sie ein Unterhaltungs-Imperium auf, wie es die Welt noch nicht gesehen hat. Dazu brauchen Sie zum einen Startkapital, das Sie von Ihrer verstorbenen Tante erben, und zum anderen ein hübsches Fleckchen Erde für Ihr Freizeitparadies. Beides ist je nach Schwierigkeitsgrad zur Genüge vorhanden. Ihren ersten Park eröffnen Sie in der Heimat von Bullfrog, nämlich in Großbritannien. Mangels preiswerter Alternativen müssen Sie mit dem für solche Projekte nicht gerade geeigneten Klima vorliebnehmen. Wenn Ihre Brieftasche zu einem späteren Zeitpunkt aus allen Nähten platzt, dürfen Sie sich auch in anderen Ländern niederlassen, beispielsweise in den USA und sogar in der Antarktis.
Vor dem Parkgelände samt Kassenhäuschen befindet sich eine Bushaltestelle, wo die Besucher aus der nahen Umgebung abgeladen werden. Mit der Maus legen Sie SimCity-like Pfade an und bestimmen, welche Attraktion wo gebaut werden soll. Kleiner Haken: Anfangs stehen lediglich Langweiler wie Hüpfburg, Karussell, ein Baumhaus sowie eine Geisterbahn zur Verfügung. Wer eifrig in die Entwicklung



Is´ mir schlecht: Nach dem Genuß unserer exquisiten Pommes de terre à la mayonaise verfärbt sich die Gesichtsfarbe der Dame leicht ins Grünliche.

Die Attraktionen



neuer Fahrgeschäfte investiert, wird seinen Kunden schon bald Achterbahnen und Riesenräder bieten können.

Das Spiel der unbegrenzten Möglichkeiten

Die teuren Anlagen werden hauptsächlich durch Eintrittsgelder und die lukrativen „Shops" finanziert. Für hungrige Mägen und trockene Kehlen gibt´s Fast Food aus dem Stehimbiß. Angefangen von triefenden Pommes Frites über Softeis bis hin zu Süßigkeiten reicht das kulinarische Angebot; dazu wird kalter Kaffee und lauwarme Cola gereicht. Wer es gerne etwas nobler hat, spendiert den Gourmets ein Steakhaus und einen Saloon. Preis und Qualität der Häppchen lassen sich selbstverständlich bis ins kleinste Detail festlegen. Normalerweise werden die Shops

Men at Work



Natürlich benötigen Sie für Ihren Park auch Personal. Neben Müllmännern, Gärtnern und Ordnungskräften müssen Sie Handwerker einstellen, die die Fahrgeschäfte im Schadensfall absperren und mit dem Schweißbrenner reparieren. Wenn die Jungs nichts zu tun haben, packen sie ihren Picknickkorb aus, setzen sich auf eine rot-weiß karierte Tischdecke und kauen genüßlich an ihrem Käsebrot.
Wartende Parkbesucher hinter Absperrungen werden von „Entertainern" unterhalten, die sich mit den Kindern fotografieren lassen und Autogramme geben. Natürlich verlangen die Herrschaften in Overall, Latzhose und Faschingskostüm jeden Monat ein anständiges Gehalt. In zähen Verhandlungen mit der Gewerkschaft werden die Konditionen ausgehandelt; per Mausklick geht man auf das Angebot des Gegenübers ein oder zieht seine Hand vor dem Einschlag noch einmal zurück. Aber Vorsicht: Kommt es zu keiner Einigung, bevor die Knusperkekse auf dem Tisch verzehrt sind, schrauben die Arbeitnehmer ihre Ansprüche bei der nächsten Runde mächtig in die Höhe. Um ihren Forderungen Nachdruck zu verleihen, demonstrieren sie mit Plakaten und Transparenten vor dem Eingang und lassen die Arbeit liegen.





Per Mausklick rufen Sie detaillierte Informationen über die Fahrgeschäfte ab und stellen sie auf die Bedürfnisse der Besucher ein.

Die Shops



Meinungsumfrage

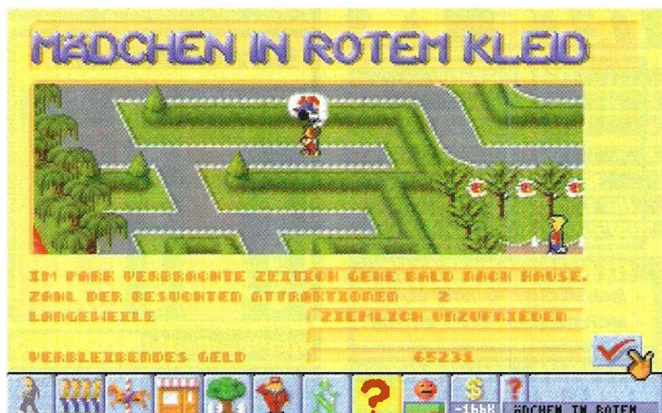


Beim Spaziergang durch Ihren Park gehen den Besuchern allerlei Gedanken durch den Kopf. Anhand einer „Denkblase" können Sie erkennen, über was sich die jeweilige Person gerade ärgert oder freut. Je nach Färbung der Symbole (Gelb = Nahrungsmittel, Weiß = Gefühlszustand usw.) lassen sich daraus Rückschlüsse ziehen, in welchen Bereichen es Probleme gibt. Insgesamt umfaßt die illustre Kollektion der „Thought Bubbles" 31 verschiedene Bildchen.

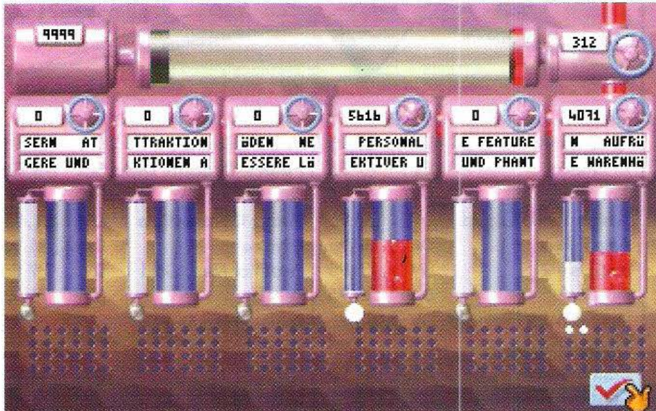
automatisch mit Nachschub beliefert; im Full-Modus müssen Sie die Zutaten hingegen eigenhändig auf den Warenmärkten ordern.
Beinahe schon sträflicher Leichtsinn wäre es, wenn man die finanzkräftigen Dreikäsehochs ohne einen Teddybären oder zumindest einen Luftballon nach Hause fahren lassen würde. Das letzte Taschengeld luchst man den Knirpsen schließlich mit Büchsenwerfen und „Entenangeln" ab. Bedient wird Theme Park mit der Maus, allerdings ist es oft schneller, mit einem Hot-Key die gewünschte Funktion aufzurufen. Schwierigkeitsgrad und Geschwindigkeit lassen sich während des laufenden Spiels in drei bzw. vier Stufen regulieren, der Bildschirmmodus darf gewechselt werden und den Stand der Dinge können Sie jederzeit auf die Festplatte speichern. Mit der Iconleiste haben Sie schnellen Zugriff auf die verschiedenen Attraktionen und Geschäfte, die Personalabteilung sowie das Bankkonto Ihres Unternehmens.

Pfusch am Bau

Den meisten Spaß macht natürlich das Bauen des Parks. Aber genau hier hakt die ansonsten sehr durchdachte Maussteuerung: Auf einen Klick reagiert das Spiel immer leicht verzögert - wenn überhaupt. Deshalb kommt es immer wieder vor, daß man versehentlich ganze Delphinarien an einer falschen Stelle errichtet. Am augenfälligsten wird dieser Makel bei der Konstruktion von Achterbahnen, bei der man dank der unglücklichen Perspektive mit ähnlichen Problemen wie beim U-Bahnbau in SimCity 2000 konfrontiert wird. Die Grafik hinterläßt ebenfalls gemischte Gefühle. Einerseits glänzt Bullfrog mit urkomischen und liebevollen Animationen (z. B. stilechte Westernshows, Ritterturniere, sich übergebende Gäste etc.), andererseits läßt die Geschwindigkeit des Programms stark zu wünschen übrig. Wenn der Park nur mit Irrgärten, Riesenrutschen und Spielwarenläden bestückt wird, läuft das Spiel



Jeder einzelne Besucher kann mit einer Art „Röntgenblick" genau analysiert werden.



In Theme Park „fließen" die Gelder tatsächlich in die Entwicklung neuer Park-Features.



Nur nicht drängeln: Absperrungen sorgen für einen geordneten Ablauf.

selbst auf einem behäbigen 386er noch in annehmbarem Tempo ab. Doch wehe, wenn einige Loopings hinzukommen oder die Besucherzahlen ansteigen! Dann wird der Bildaufbau zäh wie ein Kaugummi - und das selbst mit flotten PCs ab 33 MHz. Völlig indiskutable Ausmaße nimmt das holprige Scrolling an, wenn der wesentlich schönere SVGA-Modus aktiviert wird. Und wir dachten bislang, daß nur Origin bis an die Schmerzgrenze des Pentiums geht!

Musikantenstadl

Jedes Fahrgeschäft wurde mit einer eigenen Erkennungsmelodie ausgestattet. Beispielsweise schallt Ihnen beim Piratenschiff ein Seemannslied entgegen. Die Soundeffekte sorgen zwar anfangs für allgemeine Erheiterung, aber schon nach einer Viertelstunde geht einem das anhaltende Volksgemurmel gewaltig auf den Geist. Dazu das schrille Klingeln der Registrierkasse, die Geräusche aus Los-, Schieß-, Toiletten- und sonstigen Buden und schon ist der Spieler einem Nervenzusammenbruch nahe. Dazwischen stimmen die Fahrgäste der Achterbahn das hohe C an und orientierungslose Hosenmätze plärren sich die Seele aus dem Leib. Den absoluten FX-Overkill erleben Ihre Gehörgänge, wenn Sie einen Hamburger-Verkaufsstand gleich neben dem Fünfer-Looping postieren und die Spielgeschwindigkeit auf „Ultra" stellen. Beim anschließenden Brech-Konzert möchte man angesichts der Mißtöne aus den Boxen am liebsten lauthals miteinstimmen.

Jubel, Trubel, Heiterkeit

Neben den spaßigen Attraktionen an sich dürfen Sie auf keinen Fall die Infrastruktur vergessen. Werden z. B. zu wenig Toiletten aufgestellt, verlassen die Gäste nach der dritten Cola notgedrungen das Areal. Die Entwicklungsabteilung konstruiert Busse mit größerem Fassungsvermögen, noch atemberaubendere Fahrgeschäfte und jede Menge skurrile und nützliche Dinge für Ihren Park. Wie wäre es z. B. mit einem vollautomatischen Luxus-WC, an dem auch Al Bundy seine helle Freude hätte?
Fortgeschrittene, die dem eigentlichen Design des Parks nichts mehr abgewinnen können, stürzen sich in den Full-Modus. Damit wird Theme Park zum Anschauungsunterricht für erbarmungslosen Kapitalismus: Man spekuliert mit Aktien konkurrierender Firmen und selbst vor Sabotage scheuen sich die „Nieten in Nadelstreifen" nicht. Wer es schafft, über Jahrzehnte hinweg in der Beliebtheitsskala des Publikums ganz oben zu stehen und dem Fettnäpfchen namens „Konkurs" auszuweichen, kann sich getrost bei Euro Disney als Sanierer bewerben. Andernfalls fällt für Sie vielleicht ein Job als „Entertainer" im Backenhörnchen-Kostüm ab...

Petra Maueröder ■

Statement



Natürlich gehört Theme Park zur Crème de la Crème der Wirtschaftssimulationen, wer könnte daran zweifeln? Die Lobeshymnen der letzten Wochen und Monate scheinen mir aber doch etwas überzogen zu sein. Nur ein Beispiel: Die SVGA-Ansicht wünscht man seinem schlimmsten Feind nicht. Mein handgetunter 66 MHz-486er ging im HiRes-Modus bereits bei den ersten aufwendigeren Fahrgeschäften in die Knie. Dabei kann man noch nicht einmal das Gelände zoomen oder in 90°-Schritten drehen. Und es soll mir keiner erzählen, daß sich eine solch aufwendige VESA-Grafik nicht mit passabler Geschwindigkeit realisieren läßt. Da wurden von Maxis mit SimCity 2000 vor einem halben Jahr ganz andere Kaliber aufgefahren.
Bei aller Kritik an lahmer Grafik und nervenden Soundeffekten muß man Chefdesigner Peter Molyneux und seinem Team hoch anrechnen, daß mit Theme Park endlich mal wieder ein durch und durch innovatives Programm auf den Markt kommt. In Sachen Originalität kann es sich ohne weiteres mit Lemmings oder Mad TV messen. Allerdings geht dem Spiel nach dem ersten Herumprobieren etwas die Puste aus. Die Crux liegt auch hier im Detail: Wie oft schaut man sich z. B. die Animation in der Zirkusmanege an? Zweimal? Dreimal? Und der Unterhaltungswert eines Luftballon-Geschäfts oder eines Aussichtsturms hält sich naturgemäß sehr in Grenzen. Hinter den Fassaden der schillernden Vergnügungswelt mit viel optischem Klimbim und Tschingderassabum verbirgt sich eine komplexe und sehr anspruchsvolle Wirtschaftssimulation.

SPECS & TECS

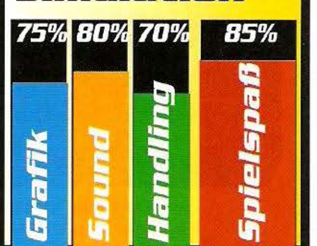
EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 17 MB	Roland
MEM550 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- benötigt 4 MB RAM
- schneller 486 empf.

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Bullfrog

RANKING



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	keiner

Theatre of Death

Gruselkabinett

Was darf man von einem Spiel erwarten, das im Verzeichnis C:\TOD installiert wird? Blut, Schweiß und Tränen kleben an der neuen Psygnosis-Böllerei, die wie Cannon Fodder aus dem Amiga-Bereich kommt.

Zwischen den beiden - moralisch nicht ganz einwandfreien - Spielen gibt es verdächtig viele Parallelen: Ein Heer aus kleinen Pixel-Männchen zieht gegen ein hochmotiviertes gegnerisches Völkchen in den Krieg. Mit Fadenkreuz und Mausklick erlegt man einen Widersacher nach dem anderen und erobert fremdes Terrain, wobei jeweils nur ein beschränktes Kontingent an Soldaten und Munition zur Verfügung steht. Wurden alle Märtyrer „aufgebraucht", ist die Mission verloren; die Leichen werden eingesargt und der nächste Trupp angefordert. So brutal das alles klingt: beide Hersteller haben versucht, dem Thema einen mehr oder weniger ironischen Stempel aufzudrücken. Mit dem Unterschied, daß dies dem durch Lemmings weltbekannten Label nur bedingt gelungen ist.



In Seen und Flüssen kommen Ihre Jungs nur langsam voran und sind so leichtes „Kanonenfutter" für Ihre Kontrahenten.

Spiel' mir das Lied von TOD

Wer dieses Spiel erfolgreich absolviert, darf stolz auf sich sein: Geschickte Mausakrobaten bringen es auf mehr Bildschirm-Leichen als in „Full Metal Jacket", „Platoon" und „Rambo 1-3" zusammen. Freunde von schaurig-schönen Effekten kommen hier voll auf ihre Kosten - mit Maschinengewehren werden die Feinde regelrecht durchsiebt, während andere Krieger mit Flammenwerfern Wachtürme abfackeln oder Minen legen. Wie bei Cannon Fodder dürfen sich die Kämpfer auch hinter das Steuer eines Helikopters oder Panzer setzen, mit Jetpacks über das Gelände düsen und sich mit anderen skurrilen Fahrzeugen vergnügen. Schon bei Dune 2 konnte man mit größeren Vehikeln über Soldaten-Kolonnen hinwegrollen, was auch bei Theatre of Death möglich ist: Lediglich ein leuchtendroter Klecks bleibt auf dem Schlachtfeld zurück und die Anzahl der Gegner reduziert sich dementsprechend. Vor dem Start wird Ihnen ein Lageplan präsentiert, der sich in die Sektoren „Grassland", „Desert", „Snow" und „Lunar" gliedert. Jede Einheit enthält 15 Missionen; wurden mindestens 13 davon gelöst, können Sie die nächste Stufe „säubern". Eine Ausnahme bildet der letzte Abschnitt, der fünf unwahrscheinlich schwierige Levels enthält. Während des Spiels dürfen Sie zwischen verschiedenen Kamerapositionen wählen. Eine Übersichtskarte klärt Sie jederzeit über feindliche Stellungen auf und sagt Ihnen, wo sich Ihre Schützlinge auf den riesigen Arealen versteckt halten.



Blaue Fähnchen symbolisieren bereits absolvierte Levels, weiße Flaggen können als nächstes in Angriff genommen werden.

Manöverkritik

Thematik und Aufmachung beider Spiele sind zwar identisch, aber die Hintergrundgrafiken des Psygnosis-Clones zwischen den einzelnen Missionen wecken unweigerlich Erinnerungen an Fernsehbilder aus Kuwait oder Ex-Jugoslawien. Hier hätten die Designer etwas mehr Fingerspitzengefühl beweisen MÜSSEN. Wo Cannon Fodder mit detaillierten Landschaften und liebevoll animierten Figürchen glänzt, setzt Psygnosis den VGA-Monitor auf Schonkost: Von üppigen Wäldern keine Spur, lediglich häßlich-graue Straßen verschandeln die Szenarien, und die Wiesen sind genauso blaßgrün wie die Grafiker dieses Spiels hinter den Ohren. In den ersten Stunden zeigt man sich noch sehr angetan

Ruhe sanft: Gelegentlich blitzt etwas schwarzer Humor auf (rechts).





Geschafft! Nach dem glorreichen Triumph wird Bilanz gezogen (links).

Überflüssige Briefings: Erst wenn der letzte feindliche Soldat das Zeitliche segnet, ist die Misson gewonnen (rechts).





Sobald einer Ihrer Soldaten ein Munitionsdepot betritt, dürfen Sie sich mit neuem „Zündstoff" versorgen (links).





Bosnien-Herzegowina und südamerikanische Guerilla-Kriege: Die Zwischenbilder könnten direkt aus dem heute-journal stammen.

von den makabren Animationen, aber man sieht sich doch sehr schnell an diesen „Gags" satt. Musik und Effekte sind ebenfalls keine Glanzleistungen und bewegen sich mangels Qualität und Abwechslung in unterdurchschnittlichen Wertungsregionen. Freundlicherweise werden Ihnen die Briefings wahlweise in deutscher Sprache präsentiert, jedoch wurde bei den Menüs, Buttons und Kartenbeschriftungen gehörig geschlampt.
Im direkten Vergleich mit dem originellen und schwarzhumorigen Cannon Fodder zieht Theatre of Death also den kürzeren. Wenn Sie an diesem Genre Gefallen finden, empfiehlt sich auf jeden Fall die Variante aus dem Hause Virgin/Sensible Software. Deren Levels sind durchdachter, variantenreicher und für Einsteiger besser geeignet als dieses Spiel, das sich aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades vorzugsweise an fortgeschrittene Mausklicker wendet.

Fazit

Eines vorneweg: Meine Sympathien sind eindeutig auf seiten von Cannon Fodder. Sensibles Zwergerl-Armee sprüht geradezu vor bitterbösem, typisch britischem Zynismus, und man hat niemals den Eindruck, als ob die Engländer kriegerische Handlungen verharmlosen oder gar verherrlichen wollten. Bei diesem dürftigen Aufguß habe ich da aber so meine Zweifel ...

Petra Maueröder ■



Zu Wasser, zu Lande und in der Luft wird der Gegner angegriffen.

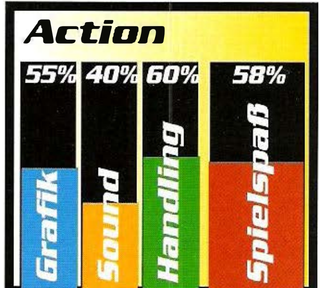
SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 7 MB	Roland
MEM 570 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- Benötigt 720 KB EMS

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Psygnosis



RANKING

Action

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
55%	40%	60%	58%

Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	normal

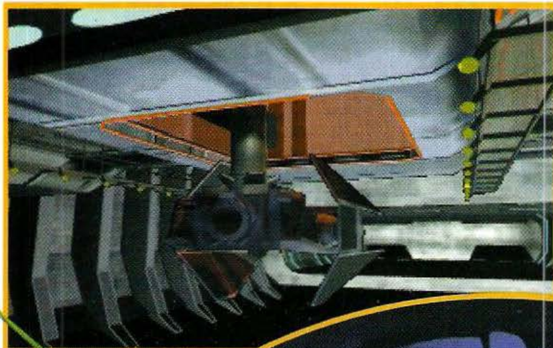


TIE Fighter

Überläufer

Edel sei der Mensch, hilfreich und gut - von wegen! Wer schon immer mal davon geträumt hat, an der Seite Darth Vaders den Quälgeistern von der Rebellenfront kräftig einzuheizen, ist beim X-Wing-Nachfolger TIE-Fighter bestens aufgehoben.

Geben Sie´s zu: Eigentlich waren Sie ja schon immer unzufrieden mit diesen lächerlichen Klapperkisten, die man Ihnen in X-Wing und Rebel Assault aufschwatzte. Die Konkurrenz vom Imperium hat da doch viel mehr zu bieten. TIE Fighter fängt da an, wo die X-Wing-Missionsdiskette B-Wing aufhört; storytechnisch befinden wir uns also zu Beginn des zweiten Star Wars-Films „Das Imperium schlägt zurück". Diesmal riskieren Sie nicht für die Rebellen Ihr Leben, sondern unterstützen den Imperator Palpatine, der sich mit den lästigen Halbstarken der aufständischen Allianz herumärgern muß. Insgesamt sechs verschiedene Sternenjäger werden Sie im Laufe der Missionen kennenlernen.



Zahlreiche animierte Zwischensequenzen dürfen bei einem solchen Prachtprogramm natürlich nicht fehlen.



Neben dem TIE Fighter stehen Ihnen der TIE Bomber, TIE Interceptor, TIE Advanced, das Assault Gun-Boot und ein furchtbar geheimer, neuer TIE-Typ zur Verfügung. Demgegenüber sammeln sich die kleinen Flitzer der Rebellen zum Angriff, die X-Wing-Piloten im gleichnamigen Spiel nebst Missionsdisketten kennenlernen konnten: X-Wing, Y-Wing, A-Wing, B-Wing, der Z-05 Headhunter, den Mon Colamari-Kreuzer und einen Corellianischen Transporter. Daneben gibt es noch Dutzende anderer Raumschiffklassen, angefangen von Fähren und Transportern über Patrouillenboote bis hin zum Sternzerstörer. Aufpassen sollte man auch auf die überall versteckten Minen, die Ihren TIE-Fighter kurzerhand fachmännisch zerlegen.

TIE Fighter Academy

Nach der Grundausbildung können Sie bei entsprechender

Einem Dauerfeuer aus vollen TIE-Fighter-Rohren hält selbst der widerstandsfähigste X-Wing nicht stand.

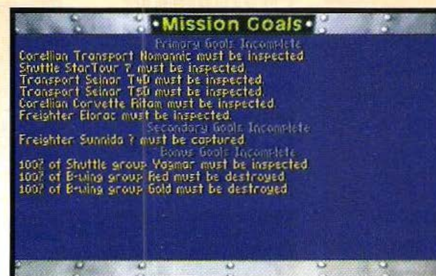


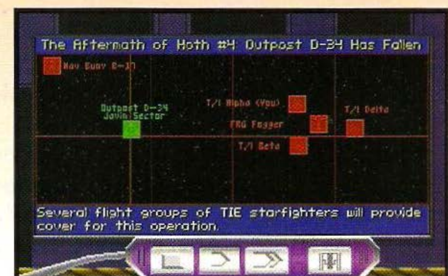
Leistung schnell die Karriereleiter hinaufklettern: Kadett, Fähnrich, Leutnant, Captain, Commander, Major, Colonel und General können Sie werden; wie es sich gehört, werden Sie dafür standesgemäß mit Orden und Auszeichnungen dekoriert. Doch bevor Sie die Lorbeeren abkassieren dürfen, warten auf Sie vier mal sechs Missionen = 24 Kampfeinsätze. Moment, steht auf der Packungsrückseite nicht etwas von 50 Missionen? Das stimmt schon, allerdings hat LucasArts die Trainingseinheiten und historischen Kämpfe hinzugezählt, so daß diese (Milchmädchen-)Rechnung wieder stimmt. Was allerdings nicht stimmt, ist die Behauptung, man könne die Missionen in beliebiger Reihenfolge fliegen. Sie dürfen lediglich einen der vier Sektoren frei anwählen, müssen aber innerhalb dieser Gruppe immer noch zuerst einen Einsatz schaffen, ehe Sie in den nächsten einsteigen dürfen.
Wurde das Primärziel nicht erreicht oder wurde Ihr Fighter abgeschossen, heißt es „The mission was a failure", und mit einem Mausklick auf „Fly mission again" dürfen Sie sich nochmals an diesem Auftrag versuchen. Stets werden Sie dabei von einer mysteriösen Gestalt beobachtet, die mit einem schwarzen Umhang verhüllt ist und für die Sie zusätzlich die Sekundärziele absolvieren können. Sowohl von dieser Person als auch von Ihrem Vorgesetzten können Sie sich nach jedem Flug ausführliche Tips holen und Ihren Einsatz bewerten lassen.

Am Ziel Ihrer Wünsche

Vor dem Einsatz werden Sie von Ihrem Vorgesetzten ausführlich über die genaue Marschroute informiert. Teilweise handelt es sich um reine Verteidigungsaufträge, manchmal dürfen Sie einen Sektor mit amoklaufenden Piraten säubern und das nächste Mal müssen Sie nur einzelne Transporter auf ihre Ladung hin untersuchen. Auch während des Fluges können Sie das Briefing-Dokument jederzeit einsehen: Dies lohnt sich schon allein deshalb, weil Sie daraus ersehen, welche Aufträge schon erfüllt wurden und welche noch nicht. Zum zweiten dürfen Sie nicht einfach alles, was im Weltall kreucht und fleucht und nach Rebell riecht, über den Haufen ballern. Und drittens kann es durchaus passieren, daß es sich das Hauptquartier ganz anders überlegt und Sie plötzlich mit völlig neuen Befehlen konfrontiert.







Den kenn´ ich doch ...

Ein Blick auf die Credits beweist: TIE-Fighter wurde vom gleichen Team programmiert wie sein schon legendärer Vorgänger. Lawrence Holland, der Produzent von „The Secret Weapons of the Luftwaffe" (SWOTL) und „Battlehawks 1942: The Battle for Britain", teilte sich die Arbeit mit Edward Kilham. Dem dynamischen Duo hat LucasArts auch diesmal die Projektleitung übertragen; wenn man sich den Erfolg von X-Wing anschaut, war das sicherlich keine überraschende Entscheidung. Unterstützt werden sie von solch patenten Helfershelfern und langjährigen LucasArts-Mitarbeitern wie Kalani Streicher, Grafikern wie Martin Cameron und den iMUSE-Entwicklern Michael Land und Peter McConnel, die auch bei Indy 4, Day of the Tentacle und anderen Straßenfegern ihre Finger im Spiel hatten.
Da überrascht es nicht, daß die Jungs die Erfahrungen bei X-Wing und die Wünsche der Fans beim Design von TIE Fighter in ihre Planungen miteinbezogen. Was zuerst auffällt, ist die verbesserte 3D-Grafik. Schon bei X-Wing kamen die sehr schnellen Polygongrafiken zum Einsatz, aber die Objekte sahen sehr nach Baukasten-Modellen aus. Neu hinzugekommen ist ein technischer Kniff mit der Bezeichnung „Gouraud Shading", was nichts anderes heißt, als daß die Flächen in verschiedenen Farbabstufungen dargestellt werden. Licht und Schatten beeinflussen nun das Aussehen der Raumschiffe, während Explosionen mit Wing Commander-ähnlichen Bitmap-Grafiken realisiert wurden. Durch diesen Balance-Akt schlagen die Grafiker gleich zwei X-Flügler mit

Im Tech-Raum können Sie sich sowohl über eigene als auch feindliche Raumschiffe informieren.







Besonders tapfere Krieger werden mit Orden und Titeln reich beschenkt.



einer Klappe: Erstens sind die Raumschiffe selbst bei etwas konfuserem Schlachtfeld erstaunlich schnell unterwegs und zum zweiten sieht das Ganze extrem cool aus. Standardware hingegen bei den sonstigen Animationen: Bis man die ersten nennenswerten „spektakulären Filmsequenzen" (Zitat aus der TIE Fighter-Werbung) zu Gesicht bekommt, muß man schon einige Stunden fliegen und die ersten Missionen und Medaillen eingeheimst haben.

Oscarreif

Für Soundkartenbesitzer gibt es eine gute und eine schlechte Nachricht. Zuerst die gute: John T. Williams, der mehrfache Oscar-Preisträger und Filmmusik-Komponist („E. T.", Indiana Jones-Trilogie, Krieg der Sterne-Filme, „Jurassic Park") ist auch diesmal wieder mit von der Partie. Die brachiale Orchester-Unterstützung verleiht dem Spiel einmal mehr die patriotische Aura, die ein solches Epos einfach braucht. Die Ohrwurm-Qualitäten der Star Wars-Sinfonie (immerhin die meistverkaufte Filmmusik aller Zeiten) erreichen seine neuen Werke nicht. Bereits das Opening ist eine herbe Enttäuschung und klingt wie eine mißhandelte Kreuzung aus Star Wars- und Indy-Theme. Für die Actionsequenzen bediente man sich einer Methode, die auch in Kinofilmen verwendet wird: Wenn Sie in eine brenzlige Situation geraten, ändert sich das Musiktempo, einzelne Instrumente kommen hinzu und der Sound klingt „dramatischer", als wenn Sie gemächlich auf das Eintreffen eines Raumtransporters warten. Dieser Kniff verleiht dem Spiel zusätzliche Atmosphäre. Obendrein erklingen die digitalisier-

Klon´ mal wieder

Das lästige Dateienkopieren und -umbenennen von guten Piloten, wie es in X-Wing noch erforderlich war, hat ab sofort ein Ende. Mit einer integrierten Backup-Funktion können Sie bestimmen, daß der Pilot vor jeder Mission automatisch zwischengespeichert wird. Mit Auto-Restore aktivieren Sie die Wiederbelebung nach jedem unglücklich verlaufenen Einsatz. Außerdem lassen sich auch einzelne, herausragende Flieger unter verschiedenen Namen speichern und laden.


Bei der Anmeldung zum Pilotenlager dürfen Sie aus einer Liste den gewünschten Helden auswählen.





Nach geglückter Mission kehren Sie auf Knopfdruck zur Basis zurück.

TIE Fighter Academy

Da wahrscheinlich noch niemand die Vorzüge eines „echten" TIE Fighters in natura erleben konnte, wurde auch in dieses Spiel ein Simulator eingebaut, mit dem Sie knifflige Standard-Situationen üben können. Die harmloseste Variante ist ein Parcours, auf dem Sie AFT-like kleine Pyramiden und Kugeln abschießen müssen. Bei jedem Treffer erhalten Sie eine Gutschrift in Form von Sekunden; je länger Sie sich in dem System halten können, desto mehr Punkte erreichen Sie bei der Endabrechnung.

Im Gefechtsraum dürfen Sie historische Einsätze nachfliegen; bis auf die Tatsache, daß man hier nicht „sterben" kann, unterscheidet sich diese Trainingseinheit nicht von einer Mission.

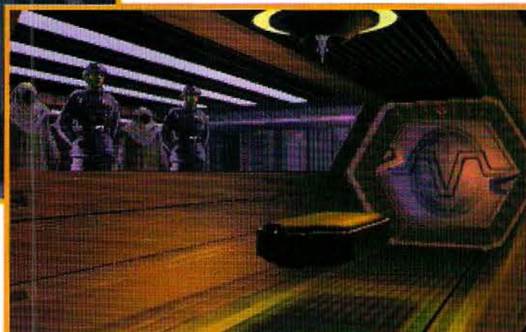








Nach einem Abschuß durch die Rebellen wird der einstmals strahlende Held eingedost und eliminiert.



ten Star Wars-Effekte in Stereo - entsprechendes Equipment vorausgesetzt. Rauscht beispielsweise ein A-Wing quer über Ihre Flugbahn, hört man das typische Geräusch zuerst aus dem linken, dann aus dem rechten Lautsprecher. Auch an Sprachausgabe wurde gedacht; allerdings beschränkt sich dies auf einige Funksprüche und kurze Hinweise bei einzelnen Menüs; längere Dialoge sucht man leider vergeblich.

X-Wing deluxe

Was TIE Fighter von Anfang an sympathisch macht, sind die relativ bescheidenen Hardware-Anforderungen, die mit denen von X-Wing fast identisch sind. Richtig flott wird das Spiel wie immer erst ab einem 486 DX/50, auch wenn theoretisch schon ein 386er mit 33 MHz genügt. Mit einigen Megabytes EMS geht das Spiel auch auf diesen vergleichsweise langsamen Rechnern ab wie eine Rakete. Erfreuliches auch bei der Steuerung: Neben dem Joystick fliegt es sich auch mit der Maus fantastisch; eine Hand sollte man für die Tastatur reservieren, mit der Sie von der Waffenauswahl bis zur Schubkontrolle alle Funktionen bis auf die eigentliche Steuerung des Fighters abrufen können. Die Belegung stimmt bis auf einige Kleinigkeiten mit X-Wing überein, so daß ein altgedienter Rebell sofort ins Geschehen einsteigen kann. Darüber hinaus sind die Cockpit-Anzeigen weitgehend kompatibel: Das Radar zeigt Freund und Feind als kleine Pünktchen mit denselben Farbcodes (z. B. Grün = Gegner) wie der Vorgänger.

Petra Maueröder ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 14 MB	Roland
MEM560 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- Nachfolger zu X-Wing

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
LucasArts

RANKING

Action



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch
Kopierschutz	normal

Statement



Skandal! Vor meinem geistigen Auge sehe ich jetzt schon die imperialen Sturmtruppen unserer Leserschaft vor dem Redaktionsgebäude aufmarschieren, die sich fragen: „Warum ist TIE-Fighter nicht Spiel des Monats geworden?" Ganz einfach: Gegenüber Theme Park fehlt der dunklen Seite der Macht schlicht und ergreifend der entscheidende Kick Innovation, der den Freizeitpark-Simulator zu etwas Besonderem macht. Vor über einem Jahr war X-Wing eine Sensation - zum ersten Mal konnte man als Star Wars-Fan selber den Joystick in die Hand nehmen und den Sternenzerstörer bombardieren. Zum jetzigen Zeitpunkt ist TIE Fighter halt nur ein weiteres Action-Spiel unter vielen. Im Prinzip ist es völlig egal, ob man jetzt mit einem X-, Y- oder sonstigen -Wing durch die Galaxis rumpelt oder mit einem TIE-Fighter. Spaß macht beides und die Unterschiede im Spielablauf sind wirklich minimal. Mission anwählen, fliegen, kämpfen, siegen, jubeln - und das satte 50 mal.

Kick Off 3

Abpfiff

Die Weltmeisterschaft ist vorbei, doch die Fußballspiele bleiben. Etwas verspätet, aber gerade richtig zu den Finalrunden bringt Anco den dritten und vorerst letzten Teil ihrer mittlerweile legendären Fußballserie Kick Off auf den Markt.

Wer den Werdegang (Kick Off, Player Manager, Kick Off 2, Goal) der Serie verfolgt hat, wird sich an einen Namen mit Sicherheit erinnern: Dino Dini! War sein Name auf der Verpackung zu lesen, so konnte man fast schon sicher sein, daß es sich um ein qualitativ zufriedenstellendes Spiel handelt. Diesmal kann man das Cover drehen und wenden, die Rückseite aufgeregt in sich hineinschlingen, Dino Dinis Signatur wird man nirgends finden. An seine Stelle ist nun Steve Screech gerückt, und der ist noch nicht so bekannt, daß er als Verkaufsargument über dem Titel stehen muß. Und daran wird sich wohl in naher Zukunft auch nichts ändern... Kommen wir zum ersten Kritikpunkt: die Installation. Es ist zwar sehr löblich, daß auf eine Paßwortabfrage verzichtet wurde, aber dafür die mittlerweile antiquierte Keydisk wieder aus der Schublade zu ziehen, wird wohl die wenigsten begeistern. Vor allem, weil das Diskettenlaufwerk während der gesamten Spielzeit munter vor sich hinsummt. Für den Laien ist das nicht weiter schlimm, nur ein wenig ungewohnt. Wirklich schlimm sind hingegen die absolut übertriebenen Hardwareanforderungen. Satte vier Megabyte Erweiterungsspeicher müssen freigemacht werden, um Kick Off 3 genießen zu dürfen. Der Clou: im Handbuch wird mit keiner Zeile erwähnt, wie man das auf die Reihe bekommt. Blutige Anfänger und Gelegenheitsspieler müssen sich also durch das DOS-Handbuch kämpfen oder das gesamte Programm dem Mülleimer übergeben.



Aufhören!

Genauso wie das Programm in den ersten Minuten bei der Installation begonnen hat, setzt es sich später fort. Zwar sind alle möglichen und unmöglichen Turnier- und Meisterschaftsrunden vorhanden, jedoch wurden die Menüs so lieblos gestaltet und ins Deutsche übersetzt, daß man sich mit rasender Geschwindigkeit durch sie hindurchklickt, um möglichst schnell den Rasen betreten zu können. Hier ergibt sich das gleiche Bild. Die Sprites sind weder schön gezeichnet noch angemessen animiert, dafür bewegen sie sich aber mit einer moderaten - nicht zu schnell und nicht zu langsam - Geschwindigkeit über das Feld. An die Steuerung hat man sich nach zwei bis drei Spielen gewöhnt, und man kann die ersten Erfolge verbuchen. Das soll nun aber nicht heißen, daß die Kickerei wahnsinnigen Spaß macht und stundenlang an den Bildschirm fesselt, nein, vielmehr kämpft man sich von Spiel zu Spiel, immer mit der Frage im Hinterkopf: aufhören oder weiterspielen? Spätestens nach dem sechsten Spiel sollten Sie eine Entscheidung gefaßt haben. Bei mir lautete sie: Abpfiff!

Oliver Menne



Kick Off 3 stellt keine große Verbesserung zum Vorgänger dar.



SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 3 MB	Roland
MEM590 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- benötigt 4 MB EMS-Speicher

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Anco

RANKING



Spieleranzahl	1-8
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	Keydisk

World Cup USA 94

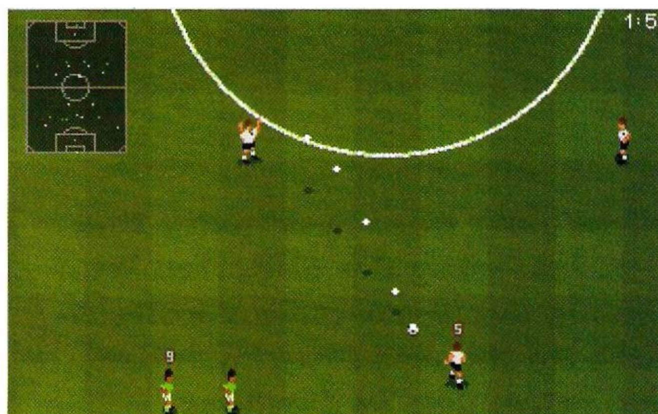
Ausgeschieden

In den letzten Wochen ging es in Amerikas Stadien und Arenen heiß her, und so manch einer hätte sich mit Sicherheit gewünscht, das hektische Treiben auf dem Spielfeld am heimischen Monitor nachahmen zu können.

Leider schafften es nur wenige Hersteller, ihre Produkte termingerecht auf den Markt zu bringen. Sogar das offizielle Spiel zur Fußballweltmeisterschaft ließ zwei Wochen auf sich warten und erschien längst überfällig zum Viertelfinale. Erst eine sündhaft teure Lizenz erwerben und dann auch noch mit gewaltiger Verspätung ausliefern? Das kann doch wohl nicht Sinn dieser Investition gewesen sein, oder?

Debakel

Die Installation erweist sich als genauso nervenaufreibend und dramatisch wie die ersten Spiele der deutschen Mannschaft. Wird im Handbuch noch groß und breit beschrieben, daß man mindestens ein Megabyte EMS-Speicher konfigurieren muß, so erfährt man beim Programmstart, daß man auf keinen Fall einen Speichermanager wie EMM386 verwenden darf. Wie soll das funktionieren? Darüber hinaus verlangt das Spiel ein Minimum von 602KB verfügbaren Hauptspeicher, so daß Besitzer einer Soundkarte, die diverse Treiber benötigt, vor dem nächsten Problem stehen. Für Laien, denen AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS Bücher mit sieben Siegeln sind, eine scheinbar unlösbare Aufgabenstellung. Wenn alles nichts hilft, muß eben ohne Sound gespielt werden. Das ist aber nicht allzu schlimm, denn World Cup USA 94 hat seine liebe Mühe mit SoundBlaster-kompatiblen Karten, wie zum Beispiel der Pro Audio Spectrum, dem Logitech Soundman und der Orchid Sound- bzw. Gamewave. Das ohrenbetäubende Krachen und Scheppern, das aus den Boxen klingt, läßt sich erst mit einem echten SoundBlaster identifizieren: es sind gesampelte Gitarrenriffs!



Das Spiel an sich macht auf dem ersten Blick einen soliden Eindruck. Die gut durchdachten Menüs lassen sich schnell durchschauen, denn jede Funktion ist mit einem einwandrei zu identifizierenden Icon belegt. Nach den diversen Einstellungen - und bei der Optionsfülle, kann man schon satte zehn Minuten damit verbringen - kommt die große Ernüchterung. Das erste Spiel auf einem Pentium war eine glatte Pleite; zur Halbzeit mit 10:0 gegen die USA hintenzuliegen, ist wirklich kein Vergnügen. Der Grund? Das Spiel hat allem Anschein nach keine Geschwindigkeitsanpassung. Die Spieler rasen mit Tempo 130 über den Platz, was dem Computergegner natürlich nicht viel ausmacht, er kann ja alles berechnen. Nur der menschliche Spieler guckt dumm aus der Wäsche, wenn er keinen Ball über die Mittellinie bringt. Auf einem 486er stellten sich geringfügige Verbesserungen in Sachen Geschwindigkeit ein, dafür traten aber Mängel bei der Spielbarkeit und der Steuerung ans Tageslicht.

Fazit

World Cup USA 94 ist geringfügig besser als Kick Off 3, aber deshalb noch lange kein Schlagerspiel. Aufgrund der guten Menüführung und der akzeptablen Geschwindigkeit auf langsamen Rechnern liegt es mit zwei Prozentpunkten mehr ganz knapp vorne.

Oliver Menne ■



Knapp daneben! Aufgrund der hohen Geschwindigkeit passiert das nur allzu oft.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 5 MB	Roland
MEM602 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- offizielles Spiel zur WM 94

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
U.S. Gold

RANKING

Sportspiel

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
40%	35%	40%	40%

Spieleranzahl	1-8
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch
Kopierschutz	keiner

Nicht mehr ganz rechtzeitig zum 50. Jahrestag der alliierten Invasion in der Normandie veröffentlicht Virgin eine Flugsimulation, die zeigt, daß es durchaus möglich ist, Super-VGA und hohe Geschwindigkeit miteinander zu vereinbaren.

Overlord

Überflieger

Man schreibt den 6. Juni 1944. Die Alliierten haben sich endlich entschlossen, den Anfang vom Ende des Dritten Reiches einzuleiten. Doch bereits lange Zeit vorher wurden die deutschen Truppen durch die alliierten Luftangriffe mürbe gemacht: wichtige Versorgungspunkte, Industrieanlagen und Verteidigungsstellungen, aber auch Verkehrswege und Raketenstellungen wurden immer wieder das Ziel unregelmäßiger Angriffe.

Steigende Ansprüche

Der Spieler übernimmt nun die Rolle eines amerikanischen Piloten, der gerade erst an die britische Nordküste versetzt wurde. Viel Zeit zum Eingewöhnen bleibt nicht, denn die Einsatzleitung wartet schon mit dem ersten Auftrag. Nachdem sich der Spieler für einen der drei Flugzeugtypen eingetragen hat, bekommt er eine darauf abgestimmte Mission zugewiesen. Während man anfangs meist nur als Eskorte für große Bomber eingesetzt wird, erhält man im Laufe des Spiels immer schwierigere Missionen zugewiesen, die in immer stärkerem Maße den Spieler auf sich selbst stellen.

Multimedia

Vor jeder Mission des Campaign-Modus erfolgt eine ausführliche Einsatzbesprechung, bei der die Bodenziele mit Texten, Dias und kurzen Filmen vorgestellt werden. Mögliche Gefahrenquellen wie Flak oder deutsche Jäger werden ebenso angesprochen wie auch Zweitziele, die sich im Angriffsgebiet befinden. Die Einsatztypen folgen keineswegs einem starren Muster, sondern sind meist zufällig gewählt, bereits geflogene Missionen nehmen allerdings ebenfalls Einfluß auf die zukünftigen Einsätze. Die Luftkämpfe sind eine schwierige Aufgabe für den Piloten, da der Computer die deutschen Flugzeuge recht intelligent führt - die Zielsicherheit hingegen hängt vom gewählten Schwierigkeitsgrad ab, so daß der Dogfight alles in allem fair ist. Die Bodenziele sind über halb Frankreich verteilt und werden jeweils von massiver Flugabwehr verteidigt. Die zu zerstörenden Objekte reichen von gut getarnten Bunkern und versteckten Raketenbasen über Brücken und Bahnhöfe bis hin zu beweglichen Zügen, Schiffen oder mobilen Hauptquartieren.



Overlord kann mit schnellen Grafiken aufwarten, trotz der detaillierten SVGA-Darstellung.

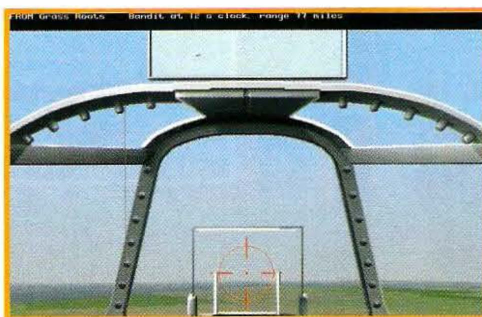




Vergleichsweise gut

Wer nur einen spontanen Einsatz fliegen möchte, wird mit Overlord bestens bedient: ähnlich Chuck Yeager`s Air Combat lassen sich in kürzester Zeit kleine Missionen zusammenbasteln, für die das eigene Flugzeug, das gegnerische Boden-

Nicht nur im Spiel werden ausgezeichnete Grafiken geboten, sondern auch beim Briefing.







Ein typischer Tag im Leben von Brett Scott







Frühmorgens wird unser junger Pilot zur Einsatzbesprechung bestellt, wo ihm neueste Luftaufnahmen, Statistiken, Ziel- und Einsatzinformationen gegeben werden.







Der kurze Flug über den Ärmelkanal kann vom Autopiloten übernommen werden, ein Zeitraffer ist ebenfalls verfügbar. Die viel zu kleine Karte ist kaum zu gebrauchen, eine Zoom-Funktion gibt es nicht.





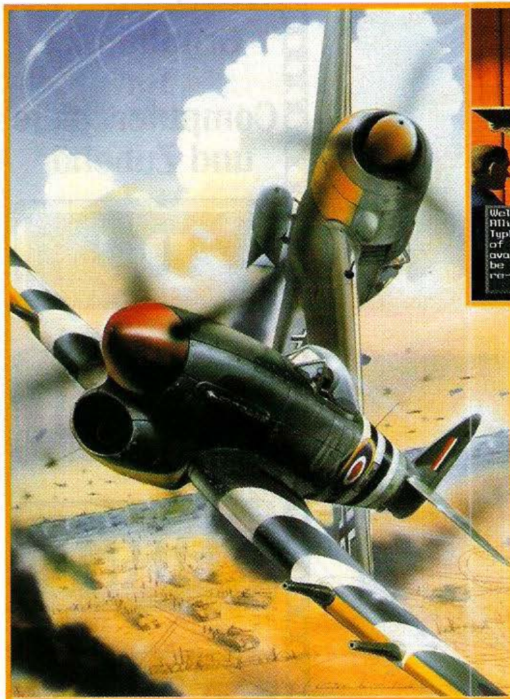


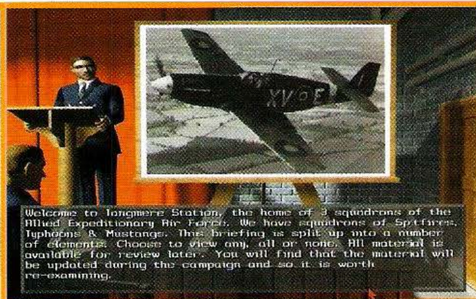
Nach kurzer Zeit ist das heutige Ziel zu sehen, eine gut bewachte Fabrik. Erst nachdem die Flakstellungen beseitigt wurden, kann man sich über die Produktionsstätten hermachen.





Bevor er es sich in der Basis gemütlich machen kann, macht Scott auf dem Rückweg noch schnell einen Abstecher zu einer Raketenbasis, die Bewohner Londons werden es ihm danken.





Die SVGA-Grafik kommt nicht nur der detaillierten Außenansicht, sondern auch den klar gezeichneten und übersichtlich angeordneten Instrumenten zugute.



Das Briefing spart nicht mit Effekten. Die zahlreichen Animationen lassen fast schon auf ein CD-ROM-Produkt schließen.

ziel sowie der gegnerische Lufteinsatz selbst ausgewählt werden kann. Ein Übungsmodus im herkömmlichen Sinn entfällt daher. Natürlich muß sich ein neuer und noch dazu aufsehenerregender Flugsimulator Vergleiche mit berühmten Vorfahren gefallen lassen, wie beispielsweise TFX oder Pacific Strike. Und der fällt nicht leicht: Während Overlord mit hochauflösenden Grafiken glänzt, die nur selten etwas grobkörnig werden, haben die beiden anderen in puncto Geschwindigkeit die Nase vorn. Overlord hat wohl die beste Einsatzbesprechung, die ich je bei einem Flugsimulator gesehen habe. Im Gegenzug wird auf eine echte Storyline verzichtet, die den Spieler persönlich mit einbezieht und so längere Zeit am Spiel fesseln kann. Lediglich die gegenseitige Beeinflussung der Missionen stellt ein interaktives Element dar.

Schön schnell

Grafisch kann Overlord durchaus überzeugen. Die Super-VGA-Grafik ist momentan konkurrenzlos, da es den Programmierern gelungen ist, alle momentan aktuellen Techniken wie Gouraud-Shading, Imagemapping u. v. m. in akzeptabler Geschwindigkeit auf den Bildschirm zu bringen. Allerdings geht auch einem 100 MHz-Rechner die Puste aus, soll er in Bodennähe die Grafik in höchster Detailstufe zusammen mit bestem Sound berechnen. Um dem Diashow-Effekt zu entgehen, bedient sich das Programm eines einfachen Tricks: das Bild wird kurzzeitig etwas schmaler gemacht. Trotz der vierfach höheren Auflösung ist es aber keineswegs einfacher als bisher, Luft- und Bodenziele auszumachen, da die Farben äußerst kontrastarm gewählt wurden.
Der Sound entspricht der üblichen Geräuschkulisse, d.h. unauffällige Hintergrundmusik und dezente Motorengeräusche, lediglich das MG wurde mit einem wahrhaft höllischen Donner bedacht. Die Steuerung des Flugzeugs erfolgt über Tastatur oder Joystick, wobei Overlord auch den Flightstick Pro, Thrustmaster und Fußpaddel akzeptiert. Die Maus wird leider nicht unterstützt, obwohl die Steuerung mit ihr auch nicht schwammiger hätte ausfallen können als mit dem Joystick.

Fazit

Mit der hervorragenden Grafik, den komplexen und anspruchsvollen Missionen, die selbst mit der vorbildlichen Einsatzbesprechung nicht einfacher werden, reiht sich Overlord in die Spitzengruppe aktueller Flugsimulationen ein. Für Realitätsfetischisten ist Overlord jedoch nicht geeignet, Kämpfertypen dürften hier eher angesprochen sein. Das einzige wirkliche Manko ist die fehlende Hintergrundstory, die das Spiel spannender und sympathischer gemacht hätte.

Harald Wagner ■

Statement



Nun ja. Ein weiterer Flugsimulator, ein weiteres Kriegsspiel. Nichts neues also? Doch, da mit Overlord erstmals eine Simulation in echtem Super-VGA mit akzeptabler Geschwindigkeit gelungen ist. Und das wird Folgen haben: nicht nur, daß bald alle namhaften Hersteller mit entsprechenden Produkten nachziehen werden, die noch schneller, bunter, komplexer und anspruchsvoller sind, solche Produkte bringen dem heimischen PC auch Virtual Reality näher - ein neues Eingabegerät, ein VR-Helm, und wegen der zwei Bildschirme etwa doppelte Rechnerleistung reichen also für die fast perfekte Illusion aus.

SPECS & TECS

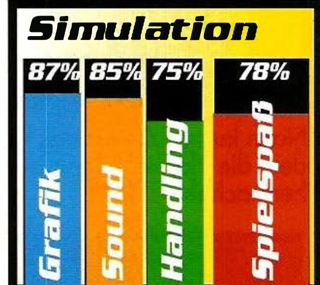
EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 13 MB	Roland
MEM580 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- benötigt VESA-Treiber für SVGA

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Virgin

RANKING



Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	keiner

PC Games Disc & Mag



DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 9/94

PLAYERS GUIDE

Die Tips & Tricks finden Sie aus technischen Gründen ab Seite 67.

POST SCRIPT

Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

ECHO

Moin Rainer,
ich halte es einfach nicht mehr aus! Ich muß jetzt einfach einen Brief schreiben. Manche Leserbriefe sind einfach erbärmlich. Ich frage mich, wie Du das erträgst? Wieviel Dummheit ist eigentlich nötig, um solchen Schund zu produzieren? Da schreibt z.B. ein anonymer Freund, daß Ihr seine Freunde (hat der überhaupt welche?) anzeigen sollt. Aus welcher Mülltonne ist der wohl entsprungen? Oder der Möchtegern-Hacker mit seiner supertollen Ausrüstung (ich frage mich, wozu man sowas braucht), der wohl von Beruf Sohn ist und etwas zuviel Geld hat, sollte seine Angeberei auf das beschränken, von dem er etwas versteht. Jetzt wird es schwierig für ihn! Übrigens sind Deine Kommentare oft gar nicht so schlecht, aber bei solchen Lachnummern mußt Du im Kampf gegen die Dummheit härter durchgreifen.

Euer treuer Leser
Jürgen Brecht

Leider muß ich Dir mitteilen, daß mir Dein Brief auch nicht so recht weitergeholfen hat. Was verstehst Du unter „härter durchgreifen"? Sollte ich auf derartige Briefe zukünftig verzichten? Das wäre mir arg unangenehm, weil ich solche Epistel eigentlich recht unterhaltsam finde. Man sollte es nicht so verbissen sehen und sich einfach über diese verbalen Entgleisungen amüsieren. Natürlich wäre es auch möglich, diese Seiten mit ausschließlich ernsthaften Anfragen zu füllen. Fände ich zwar weder besonders sinnvoll - von unterhaltsam will ich noch gar nichts schreiben. Gerade zu diesen zwei angesprochenen Briefen kam eine Unzahl von Zuschriften. Find ich eigentlich gut! Zwar bin ich sehr gern bereit, dem Leser zu geben, was der Leser begehrt, doch dazu wäre es nötig, daß mir der Leser mitteilt, wie er es haben möchte. Ich habe Euch den Ball zugeworfen - fangt ihn auf und werft ihn zurück. Wenn kein Echo kommt, suche ich mir eine Lehrstelle als Bäcker.

LANGES ECHO

Hallo Rainer,
jetzt habe ich mir auch einmal die Mühe gemacht, Dir einen Brief zu schreiben. Na ja, eigentlich war es ja mein „PH Jet Desk" (ich will keine Schleichwerbung machen). Das Lob an Eure Zeitschrift kann ich mir sicher sparen, da Du wahrscheinlich schon oft genug gehört hast, daß die PC Games super ist.
1. Da ich weiß, wie Dich Leserbriefe über XXXX nerven, fange ich erst gar nicht damit an, Dir meine Meinung darüber zu sagen, sondern ich würde mal lieber Deine Einstellung zu diesem Spiel wissen.
2. Ich habe leider die Ausgabe der PC Games, in der das Poster vom Redaktionsteam war, verpaßt. Wie kann ich das Poster bestellen?
3. Eine Bitte kommt jetzt an denjenigen, der bei Eurer Zeitschrift den Platz für die Leserbriefe bestimmt (besser konnte ich es nicht ausdrücken, da ich keine Ahnung habe, wie dieser Beruf heißt). Er sollte jedenfalls den Platz für die Leserbriefe vergrößern, da sie (für mich jedenfalls) zum Besten der PC Games gehören.
4. Wo beantwortest Du die Leserbriefe lieber, bei der Play Time oder der PC Games?
5. Da Du in der Ausgabe 4/94 zu einer „formlosen Leserumfage" (Thema: Soll ich die Leserbriefe lockerer handhaben?) aufgerufen hast, bitte ich viele Leser, Dir ihre Meinung zu schreiben, damit Du Dich entscheiden kannst und auf keinen Fall arbeitslos wirst. Ich bin übrigens der Meinung, Du solltest die Briefe wie in der Play Time beantworten.
6. Wie wäre es, wenn es auch ein PC Games TV geben würde, natürlich von Dir moderiert?
7. Was ist Dein Lieblingsspiel?
So, das war es, was ich loswerden wollte. Ich hoffe, Du hast Dich nicht zu sehr gelangweilt beim Lesen des Briefes. Auch würde ich mich über einen Abdruck freuen, da er mich fast einen vollen Ferientag gekostet hat.
P.S. Jetzt kommt eine Frage an die Redaktion, die Rainer nicht beantworten soll. Hat er schon mal ein Spiel durchgeschafft (ausgenommen Spiele aus dem Windows Entertainment Pack)?

C.B.

1. Kein Kommentar, leider!
2. Erwischt! Das war eine Fangfrage. So ein Poster hat es natürlich nie gegeben.
3. Noch mehr Leserbriefe? Welchen Inhalts? Welcher Art?
4. Hier würde ich gern die Aussage verweigern. In der PT sind (naturgemäß) die Themen breiter gestreut - womit ich nicht andeuten will, daß ich dies als Vorteil empfinden würde, und nochmals auf meine Verweigerung der Aussage verweise.
5. Wie Du ja hoffentlich in den letzten Ausgaben bemerkt haben wirst, wurde der Um-

Damit wir uns ein Bild davon machen können, wie Ihnen die aktuelle Ausgabe gefallen hat, möchten wir Sie dazu auffordern, folgenden Coupon ausgefüllt an unsere Adresse zu schicken (Kennwort: Lesermeinung). Natürlich wollen wir Sie für Ihre Mühe auch angemessen entlohnen. Deshalb verlosen wir auch jeden Monat unter allen Einsendern drei Programme, deren Titel zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht feststehen.

Bitte bewerten Sie folgende Punkte der aktuellen Ausgabe (9/94) mit Schulnoten:

1. Titelgestaltung: ____
2. Heftlayout: ____
3. Textqualität: ____
4. Themenangabe: ____

Coupon auf eine Postkarte kleben oder einfach mit in den Leserbrief stecken.

gangston doch deutlich „lockerer". Recht so? Ich seh schon die ersten Briefe, denen dieser Ton mißfällt - wetten?
6. Bisher denken wir eigentlich nicht dran, PC Games TV zu machen. Falls es meinem Chef Red dennoch einfallen sollte, wird garantiert ein anderer moderieren. Mich drängt es nicht so in die Öffentlichkeit und ich kann unheimlich stur sein.
7. Was sollen denn diese persönlichen Fragen? Wenn Du mich unbedingt kennenlernen willst, versuch es einmal mit einer Einladung zum Essen. Wenn selbiges gut ist, besteht eine hohe Wahrscheinlichkeit, daß ich annehme. Dann kannst Du mich selbst fragen und wir brauchen nicht alle anderen mit diesem Zeug zu belästigen. Nebenbei bemerkt würde das Vorhandensein einer (älteren?) Schwester die Wahrscheinlichkeit noch zusätzlich erhöhen.
P.S. Da hier auf diesen Seiten kein anderer etwas zu suchen hat (antworttechnisch gesehen), kommt die Antwort natürlich trotzdem von mir, und beschränkt sich darauf, auf Punkt „7" zu verweisen.

▼ KRITIK

Sehr geehrter Herr Rosshirt,
ich erwerbe die PC Games in erster Linie wegen der Coverdisk und stehe deshalb heute vor einem Problem, welches mich veranlaßt hat, Ihnen einen Leserbrief zu schreiben. Da ich (leider) noch zum immer kleiner werdenden Kreis der 286er-User gehöre, achte ich natürlich auf die Systemanforderungen, welche auf der Coverdisk stehen. Nun ist es mir schon mehrmals passiert, daß 386er-Programme auch auf meinem Rechner liefen. Doch heute ließ sich leider das Spiel Empire Soccer (im übrigen ein Kaufgrund) trotz der (angeblichen) 286er-Lauffähigkeit nicht starten. Beim Durchblättern der PC Games stieß ich überall auf den Hinweis, daß das Demo erst ab einem 386er lauffähig ist. Nun kann man leider an einem Zeitungskiosk die Zeitung nicht schon vorher lesen und ist deshalb auf das Cover angewiesen. Nun kann man Euch ja nicht für Druckfehler verantwortlich machen, aber da ich auch in Zukunft die PC Games aufgrund ihrer Coverdisk erwerben werde, hoffe ich, so etwas nicht noch einmal erleben zu müssen. Trotz allem vielen Dank an Euren Demo-Service für die famose Demo von Tubular Worlds.

Mit freundlichen Grüßen: Nico

P.S. Mal sehen, was Sie unter „sinnwahrenden Kürzungen" verstehen. Ich hoffe, es durch einen Abdruck meines Briefes herauszufinden.

Da scheint uns offenbar wirklich ein Lapsus unterlaufen zu sein. Natürlich ist das Programm auf einem 286er lauffähig. Allerdings benötigt es erweiterten Speicher (EMS). Auf einem „Standard 286er" mit 1 MB Speicher geht wirklich nichts. Aber ab 2 MB sollte es funktionieren. Zumindest tut es das hier auf einem unserer letzten 286er. Leider waren die ganzen Beschreibungen etwas schwammig formuliert. Wir bitten um Entschuldigung und versprechen, uns zu bessern. Wenn Sie die Kürzungen Ihres Briefes gefunden haben (zwei Stück) gewinnen Sie. Ich werd schon was passendes finden.

▼ HILFESTELLUNG

Hallo PC Games-Redaktion!
Ich lese Eure Zeitschrift jetzt schon über ein Jahr und kann nur sagen, daß Ihr immer besser werdet. Macht weiter so! Nun aber zum Hauptgrund, weshalb ich Euch das erste Mal schreibe. In Ausgabe Nr.6 berichtet Ihr über Novell DOS 7 und daß Probleme mit den Speichermanagern bei Spielen entstanden. Doch dem kann abgeholfen werden, denn man kann „Himem.sys" gegen „Hymem.sys" von Windows 3.1 austauschen, welcher eigentlich recht gut mit DPMS zusammenarbeitet. Und wer auch noch EMS-Speicher braucht, sollte ebenfalls von Windows den „EMM386.exe" Monoger benutzen. Dann muß man zwar wieder von Hand einstellen, aber die Spiele funktionieren. Aber Achtung: Bei manchen Einstellungen (z.B. DMA-Puffer) gibt es eine Bootschleife. Das heißt, der PC bootet von alleine neu und so weiter, ohne Ende. Eine Startdiskette sollte man immer zur Hand haben, um wieder starten zu können. Was das Multitosking betrifft, arbeitet es ohne mir bekannte Probleme gut mit den Windows-Speichermanagern zusammen und ebenfalls die Programme. Was noch erwähnenswert ist, daß mit bestimmten Einstellungen der Benutzer gefragt wird, welche Treiber oder Programme geladen werden sollen. Z.B. in Config.sys": Himem laden (J/N)?"

Viele Grüße noch: Jan Wroblewsky

Ich finde es sehr lobenswert, wenn unsere Leser in heroischen Selbstversuchen unsere Testberichte ergänzen. Ich bin sicher, daß diese kurze Abhandlung nicht nur mich interessiert hat.

▼ INDEX

Hallo Roiner!
Dieser Monat wird wohl viele Sonnentage haben und so die „saure Gurken-Zeit" einleiten. Auf Grund dessen habe ich mir gedacht, ich schreib doch mal einen Leserbrief, jetzt hat er Chancen abgedruckt zu werden.
Zunächst möchte ich sagen, daß man Computerspiele eigentlich nicht als teuer bezeichnen kann. Man kann eine Menge Geld sparen, wenn man die Preise vergleicht und im Versand oder Sonderangebot kauft. In diesem Zusammenhang, auf die „Briefkastenfirmen" bezogen, möchte ich die Firma „Call And Play" lobend erwähnen, wo ich vor kurzem Star Trek II für 87,85 DM (incl. Versandkosten und NN-Gebühr) erstanden habe. Auch den Service und die „Betreuung" am Telefon kann ich nur als „sehr gut" bezeichnen. Mein nächstes Thema ist die Indizierung, aktuell an XXXX zu sehen. Hier kann ich mich mit meiner Meinung eigentlich nur an die von T.Wahl, aus der Ausgabe 8/94, anschließen. Allerdings hätte ich noch gern gewußt, wie es mit den Erweiterungsleveln bzw. Zubehör speziell für XXXX aussieht. Ist so etwas auch indiziert? Und wie weit geht die Indizierung? Muß jetzt jeder, der sich die Vollversion für immerhin 70 DM geholt hat, das Spiel von seinen Datenträgern löschen? Bevor ich zu meinem letzten Punkt komme, möchte ich ein weiteres Beispiel dafür bringen, wie schädlich der Computer sein kann. Ich spiele fast täglich und teilweise stundenlang Computer. Meine schulischen Noten sind gut, ich bin körperlich fit, ich habe auch andere Hobbys und auch Freunde, die keinen Computer haben. Also eindeutig ein weiteres Opfer der „Killermaschine" Computer.
Nun, last but not least: mein letzter Punkt: „Down the Drain". Ich finde diese Rubrik einfach nur gut. Einerseits ist es mein seelischer Sonnentag im Monat, Deine hämischen Kommentare über dieses und jenes Spiel zu lesen, andererseits bin ich Dir wirklich dankbar, daß Du solche Qualen auf Dich nimmst, um den Leser vor Fehlkäufen zu bewahren.
Nun ist der Brief doch länger geworden als erwartet. Du darfst aber gerne und viel kürzen.

In diesem Sinne: Frank Scharf

Gekürzt habe ich Deinen Brief wirklich und kräftig, da wir ja auf diesen Seiten nicht alleine sind. Der Inhalt kommt (hoffentlich) trotzdem noch an. Daß man Computerspiele auch sehr preiswert einkaufen kann, wurde an dieser Stelle ja schon bis zum Abwinken besprochen. Allerdings finde ich es auch gut, wenn uns positive Erfahrungen mit Versendern mitgeteilt werden. Sonst kommen

immer nur die Problemfälle auf meinen Schreibtisch. Ich hoffe, daß der Abdruck des Firmennamens nicht als schleichende Werbung verstanden - und übelgenommen - wird.
Die Wege der BPS kann auch ich nicht immer nachvollziehen. Selbstverständlich gibt es üble Auswüchse der Software, von denen ich mir auch wünsche, daß sie vom Markt verschwinden. Doch ich finde, hier wird oftmals „über das Ziel hinausgeschossen". Eine Altersfreigabe, wie bei Videos fände ich meistens sinnvoller. Ich möchte noch betonen, daß es sich hier um meine ganz private Meinung handelt - die Redaktion hat damit nichts zu tun. Die Indizierung eines Spiels bedeutet nicht, daß es verboten ist. Es darf lediglich keine (auch keine indirekte) Werbung dafür gemacht werden. Zusatzlevel eines indizierten Spieles fallen nicht automatisch unter die Indizierung, allerdings wird es recht schwierig, sie anzubieten, wenn man den Namen des Spiels nicht nennen darf. Niemand verlangt nun aber von Dir, Deine Disketten von XXXX der Sondermüllverwertung zu übergeben und die Daten von der Platte zu löschen.
Wenn Dir „Down the Drain" gefällt, freut mich das natürlich ganz besonders. Zwar bereitet es alles andere als Vergnügen, diese Spiele zu testen, aber das Schreiben darüber macht mir einen Heidenspaß. Wenn das nicht nur auf Einseitigkeit beruht, finde ich das sehr schön.

VERSCHIEDENES

Hallo Rainer!
Dies ist mein zweiter 9-Nadel-Brief (für einen Laser-Brief hat es noch nicht gereicht) an Dich. Mich freut es, daß Ihr die Anregungen aus meinem ersten Schreiben berücksichtigt habt: kein Testbericht auf der Rückseite des Garantie-Coupons, keine Screenshots auf den S/W-Seiten. Mich wundert es nur, daß Ihr meinen ersten Brief nicht abgedruckt habt, da ich mich schon für die Meinung der Redaktion und der anderen Leser zu einigen Themen interessiere!
„Down the Drain" ist echt spitze. Ich habe selten so gelacht. Mehr davon! Das lästige Thema mit den Raubkopien hängt mir zwar auch schon zum Hals heraus, aber als ich den Brief dieses Mega-Hackers gelesen habe, ging mir doch der Hut hoch! Der ist doch tatsächlich stolz auf das, was er tut! Klar, ich besitze auch ein paar Kopien (wer nicht?), aber ich gebe damit nicht an. Zudem lösche ich viele Sachen sofort, wenn sie mir nicht gefallen, oder ich kaufe mir die Originale.
Zum Schluß noch eine Frage: Wenn die Herstellung einer CD billiger ist als das Kopieren auf viele Disketten, wieso sind denn einige CD-Versionen (obwohl nicht von der Disketten-Version zu unterscheiden) immer noch teurer als die Disk-Version? Außer den Leuten, die 200 MB und mehr für ein Spiel übrig haben (bestimmt nicht viele!), gibt es bei der CD-ROM kaum Raubkopierer. Diese waren doch bisher immer ein Grund für die hohen Preise! Bringt die CD-Version preiswerter heraus = weniger Raubkopien = mehr Verkäufe = höherer Gewinn = preiswertere Spiele. Wie Obi-Wan schon sagte: „Der Kreis schließt sich!"
So long.

Es ist nun wirklich nicht möglich, jeden Brief, der mich erreicht, abzudrucken. Das wäre auch gar nicht der Sinn der Übung. Wichtig ist doch eigentlich nur, daß jeder Brief gelesen wird, oder? Das sieht zwar eigentlich jeder ein, aber selten, wenn es ihn (nicht) trifft. Können wir das nun auf sich beruhen lassen?
Wenn Dich das ausgelutschte Thema der RK's schon nervt, kannst Du Dir hoffentlich vorstellen, wie es mir ergeht - ich bekomme immer noch täglich Abhandlungen in verschiedenen Längen und Geisteszuständen darüber. Aber den Brief dieses „Mega-Hackers" fand

selbst ich erwähnenswert. Es ist schon merkwürdig, welch verschlungene Wege das Bedürfnis nach Selbstdarstellung gehen kann. Jeder Seelenklempner hätte seine helle Freude an dem Brief gehabt.
Einer schönen Illusion muß ich Dich leider berauben. Die Schlußfolgerung „Preiswertere Spiele = weniger Raubkopien" erscheint zwar auf den ersten Blick zwingend logisch, gehört aber dennoch ins Reich der Fabeln und Märchen. Sehr viele werden erst die Originale kaufen, wenn deren Anschaffung billiger kommt als die benötigte Menge an Leerdisketten. Und selbst dann habe ich noch meine gelinden Zweifel, die Briefe vom Schlage unseres „Mega-Hackers" auch wunderbar nähren. Wenn man eine Softwarefirma danach fragt, warum denn die CD-Version eines Spieles nicht preiswerter ist als die auf Disketten, wird man meist mit dem Hammer der geringeren Auflage erschlagen. Es ist schwer, dem etwas zu entgegnen. Wenn unsere Leser aber Interesse daran äußern, werde ich versuchen, genauere (und mehr) Aussagen darüber zu bekommen.

DOWN THE DRAIN

Hallo Rainer!
Eigentlich schreibe ich Dir nur, um mich für das Spiel „M&L" zu bedanken. Es ist zwar nicht gerade mein Geschmack und es ist auch nicht so der Hit, aber trotzdem Danke, schließlich habe ich es ja geschenkt bekommen.
Wird „Down the Drain" bestehen bleiben? Ich bin wirklich dafür, denn ich lese mir schlechte Spieletests wahnsinnig gerne durch (nicht die Test sind schlecht, sonder die Spiele über welche die Test berichten).

Eines versteh ich allerdings nicht so ganz: In einer anderen Zeitschrift stand zu „Cosmic Spacehead": „Die drollige Grafik und der umwerfende Sound sind eine mittlere Sensation." Bei Dir konnte man lesen: „Die Grafik macht den Eindruck, als wenn ein Designer von McDonalds Amok gelaufen wäre." Und „...ist die Musik geeignet Foltermethoden zu ersetzen."
Macht bitte weiter so.

Dein Dir dankender:
Marcus Friedrich

Was hast Du erwartet? Ein Spitzenspiel kann ich, aus doch wohl hoffentlich verständlichen Günden, in dieser Rubrik nicht verlosen. Da „DTD" bei den Lesern (hoffe ich zumindest) ganz gut ankommt, wird diese Rubrik natürlich bestehen bleiben. Allerdings kann ich nichts über deren Umfang versprechen, da es Monate gibt, in denen weniger schlechte Spiele auf den Markt kommen, was ich natürlich sehr bedauerlich finde (... was schreib ich da?). In dieser einen Zeitschrift, hat der Verfasser des Artikels offensichtlich versucht das Beste an „Cosmetic Spacehead" herauszustellen. Das sollte man ihn nicht übel nehmen. Leider hatte ich nicht das Vergnügen, an diesem Spiel etwas positives zu finden, was sicherlich mein Verschulden ist. Ich sollte einen Kurs für positives Denken besuchen.
Wir machen weiter so.

MADBOX

Hallo Rainer!
Nach dieser, zugegebenermaßen langen Anrede (keine Angst - ich habe die ersten fünf Zeilen gestrichen. Anm. von RR) möchte ich erst mal ein kleines Lob ablassen, und zwar über die Idee mit der Mailbox. Ich hätte da noch einige Verbesserungsvorschläge: ANSI-Menüs (sind einfach schöner). Die Textwüsten sehen irgendwie „uups" aus, da muß etwas Grafik her. Und das Problem mit der Übertragungsgeschwindigkeit: Bei mir in der Madbox sind User mit 2400 Baud und sie beklagen sich nicht über den Bildaufbau (wehe wenn..); bei Euch kann man ja eh nur ab 9600 Baud rein - also bitte etwas bunter! Vielleicht könnte man ja auch mal ein Foto von Dir einscannen und es zum downloaden freigeben? Ich wäre auch bereit, in meiner Box eine „RR-Sektion" zu eröffnen. Da könnten dann alle User direkt an Dich Briefe schicken, ich kann Dir das ganze Paket zum täglichen downloaden packen, und Du könntest es gleich beantworten.
Ruf doch mal an, für einen Chat bin ich immer zu haben.

Wolfgang

Wir könnten uns wahrscheinlich darauf einigen, daß unsere Mailbox noch nicht ganz so perfekt ist und eventuell noch den einen, oder anderen Verbesserungsvorschlag gebrauchen könnte.
Über die Deinigen werden wir nachdenken - macht Sinn. Allerdings nicht über alle! Mein Antlitz hat weder in der Box, noch sonstwo etwas verloren - mein Gesicht gehört mir! Ich denke auch, daß es genügen könnte, wenn man mich per Post erreichen kann. Was soll ich denn noch alles machen? Allerdings ist es sehr wahrscheinlich, daß ich Dich einmal anklingeln werde, allerdings möchte ich dann garantiert nicht „dienstlich" werden, und privat bin ich ziemlich unfreundlich.

IN EIGENER SACHE

Ist es Euch schon aufgefallen? In den Leserbriefseiten sind Briefe von weiblichen Lesern so häufig wie die Zähne einer Henne. Das gibt uns natürlich zu denken und wirft viele Fragen auf. Gibt es so wenig Frauen, die gelegentlich ein Spielchen am PC wagen? Falls dies der Fall sein sollte, wüßten wir gerne, warum das so ist. Gefallen Euch die Spiele nicht? Kann es daran liegen, daß es in den wenigsten Spielen einen „weiblichen Hauptdarsteller" gibt? Wünschen sich Frauen vielleicht ganz andere Spiele? Lesen Frauen unsere Zeitschrift nicht? Warum - was haben wir Euch getan - was könnten wir da besser machen? Oder wollt Ihr Euch nur nicht in der Öffentlichkeit äußern? Wollt Ihr diese Seiten ganz und gar den Männern (und was man halt leichtfertig so nennt) überlassen? Oder wie? Oder warum? Oder was?
Falls an dieser Stelle noch männliche Leser zulesen, möchte ich sie bitten, diese Zeilen einem weiblichen Wesen vorzulegen, daß zumindest schon gelegentlich an einem PC gesehen wurde. Um nun die Kommunikationsbereitschaft zu fördern, verlosen wir unter den (weiblichen) Personen, welche bereit sind, uns diesbezüglich weiterzuhelfen fünf Spiele - natürlich für den PC - und etliche Kleinigkeiten (was halt noch so rumliegt). Da wir Euch weder einen Staubsauger, noch die Mitgliedschaft in einem Buchclub andrehen wollen, rechne ich eigentlich schon mit etlichen diesbezüglichen Zuschriften. Ich hoffe nicht, im nächsten Monat als naiver Optimist dazustehen. Das würdet Ihr doch sicher nicht wollen, oder doch?

Inserentenverzeichnis 9/94

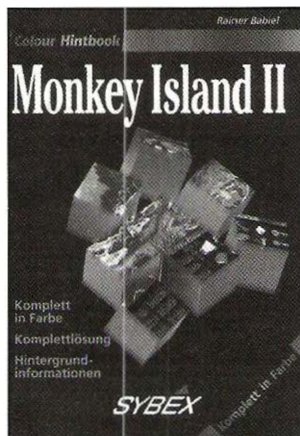


Winword für Laien

Das Buch wendet sich an diejenigen User, deren Problem nicht der neueste Kniff der Winword-Makrosprache ist, sondern der Respekt vor dem Computer und dem gigantischen Funktionsumfang des Textprogramms. Das Buch zielt mehr darauf ab, die „Angst" vor dem Computer zu verlieren. Obwohl der Autor seine Bücher sonst eher für Fortgeschrittene und Profis schreibt, gelingt es ihm, eine lockere und zwanglose Atmosphäre aufzubauen. Auf den 200 Seiten widmet er sich den grundlegenden Eingabe- und Editierfunktionen - daß er damit kaum 10 Prozent des Funktionsumfanges von Winword 6 behandeln kann, liegt auf der Hand. Jeder, der bereits mit Textverarbeitungsprogrammen gearbeitet hat und keine Angst hat, sich durch die Menüs zu hangeln, kann getrost auf dieses Buch verzichten, für echte Laien aber kann es eine große Hilfe sein.

Harald Wagner ■

Wise Man
Winword für Laien
SYBEX-Verlag
215 Seiten
DM 29,80
ISBN 3-8155-7107-3



Colour Hintbook Monkey Island II

Obwohl Monkey Island nicht mehr zu den ganz jungen Softwareveröffentlichungen gehört, kann dieser ehemalige Megahit noch jeden Adventureliebhaber begeistern. Der unerwartet riesige Erfolg des mittlerweile zeitlosen Klassikers rechtfertigt die so späte Herausgabe einer professionellen Komplettlösung mit zusätzlichen Hintergrundinformationen.Wie bei den Colour Hintbooks von SYBEX üblich, sind die einzelnen Schritte nicht nur ausführlich erklärt, sondern zahlreiche farbige Screenshots erhöhen den Informationsgehalt ungemein und lockern nebenbei den doch etwas eintönigen Text auf. Für alle, die bei Monkey Island II partout kein Land mehr sehen, kommt diese gut gemachte Komplettlösung gerade richtig. Wer allerdings Computermagazine sammelt, wird sicher in einer älteren Ausgabe eine äquivalente Komplettlösung finden.

Alexander Geltenpoth ■

Rainer Babiel
Monkey Island II
SYBEX-Verlag
112 Seiten
DM 14,80
ISBN 3-8155-6016-0

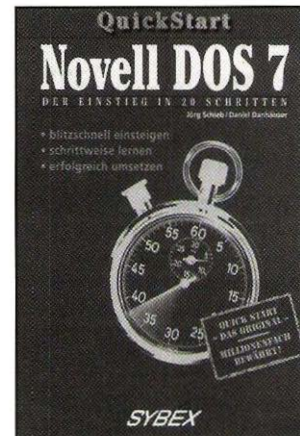


Die 50 stärksten Grafikprogramme

Eher unter den Bereich Bookware fällt Shareberts Sammlung von 50 Grafikprogrammen. Zum größten Teil handelt es sich um Bildbetrachter oder -konverter, die sich in durchwegs guter Qualität direkt von der beiliegenden CD starten lassen. Weiterhin finden sich einige spezialisierte Zeichenprogramme, Fraktalzeichner und Screengrabber auf der CD, die wohl nur jemand nützlich findet, der sich diese Sammlung wegen genau dieser Programme zugelegt hat. Jedem Programm wurde genau eine Seite im Buch zugedacht, was für die meisten Produkte viel zu wenig, für eine vorgefertigte Animation aber viel zu viel ist. Die größtenteils hochwertigen Programme haben mit einem lieblosen Handbuch und einigen wenigen unbrauchbaren Softwareartikeln zu konkurrieren, die den Wert der Sammlung drastisch senken.

Harald Wagner ■

Daniel Sillescu
Die 50 stärksten Grafikprogramme
SYBEX-Verlag
60 Seiten
DM 29,80
ISBN 3-8155-7704-7

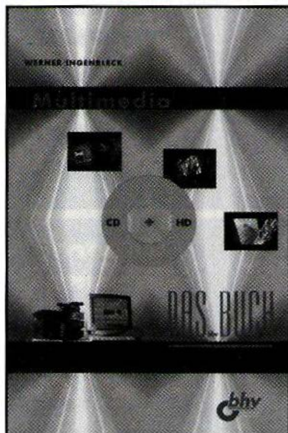


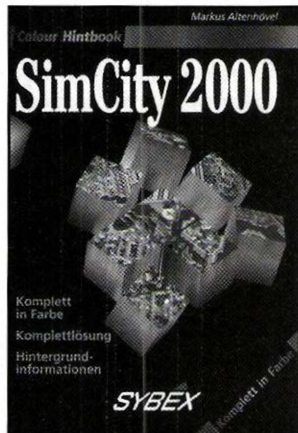
Novell DOS 7 - Der Einstieg

Der Nachfolger von DR DOS 6.0 kann mit einer ganzen Menge neuer und benutzerfreundlicher Bestandteile aufwarten, die natürlich einer ausführlichen Erklärung bedürfen. Die ersten Schritte, von der Installation bis hin zu den systemspezifischen Befehlen, werden jedem Neuling mit simplen Beispielen und Screenshots dargelegt. Auch der Konfiguration und Festplattenverwaltung unter diesem Betriebssystem wird detailliert Rechnung getragen. Die Netzwerkfunktionen sind sogar speziell hervorgehoben. Laut Daniel Danhäuser soll sich das gesamte Werk in nicht mehr als 13 Stunden gut durcharbeiten lassen, so daß es zu keinerlei Komplikationen mehr bei kleineren Standardproblemen kommen dürfte. Ausführliche und tiefgreifende Lösungen zu Problemen höheren Grades sucht man in diesem Buch allerdings vergebens.

Alexander Geltenpoth ■

Daniel Danhäuser und Jörg Schieb
Novell DOS 7 - Der Einstieg in 20 Schritten
SYBEX-Verlag
160 Seiten
DM 19,80
ISBN 3-8155-5590-6





Multimedia - Das Buch

Ganz klar mißverstanden hat Werner Ingenbleck den Begriff Multimedia: sein Buch hat nicht das Zusammenspiel unterschiedlichster Medien zum Thema, sondern die Funktion und Bedienung einzelner Multimediaelemente. Allerdings behandelt er in dem umfangreichen Buch wirklich jede relevante Komponente eines multimediatauglichen Systems, angefangen beim DOS-Tuning, über die Windows-INI-Dateien und wichtige Software bis hin zu Videokarten. Auf der Diskette und der CD finden sich einige nützliche Vollprogramme und Demo-Tools, lediglich integrierende Programme wie etwa Multimedia Machine oder Toolbook werden vermißt. Das Buch ist verständlich geschrieben, gut aufgebaut und behandelt die Themen ausführlich, ohne sich in Details zu verlieren. Sowohl für Einsteiger als auch für Fortgeschrittene ein gelungenes Sammelwerk.

Harald Wagner ■

Werner Ingenbleck
Multimedia - Das Buch
Bhv-Verlag
810 Seiten
DM 79,00
ISBN 3-89360-313-3

Colour Hintbook SimCity 2000

Diese eng am wirklichen Leben orientierte Simulation ist schon so komplex, daß eine allgemeine Spielhilfe durchaus ihre Berechtigung hat. Fast alle Verlage, die sich mit Computerbüchern beschäftigen, haben schon Werke über dieses Spiel angekündigt. Im Colour Hintbook sind neben den Lösungen zu den einzelnen Szenarien hilfreiche Tips gegeben, die eine weitere Anleitung zum Spiel absolut überflüssig machen. Dargelegte Beispiele werden an Screenshots in Farbe extrem benutzerfreundlich erklärt. Enthalten sind darüber hinaus auch noch einige Cheats, die einem das Leben wirklich erleichtern. Das gesamte Werk ist in einem kurzweiligen und teilweise sogar amüsanten Stil verfaßt, der aber den hohen Informationsgehalt in keiner Weise beeinträchtigt, sondern einem schon mal in Vorfreude den Mund wäßrig macht.

Alexander Geltenpoth ■

Markus Altenhövel
SimCity 2000
SYBEX-Verlag
128 Seiten
DM 14,80
ISBN 3-8155-6021-7

1. The Horde

Als adeliger Grundbesitzer ein Dorf aufzubauen, mag ja ganz amüsant sein, zumindest bis die süßen Hordlinge kommen und es sich in den unersättlichen Rachen stopfen. Voll spielbar, allerdings ohne Videosequenzen. (1 HD-Diskette)

Unsere Wertung: 82%

2. FIFA International Soccer

Zumindest beim ehemaligen Spiel des Monats hat Deutschland die beste Mannschaft. So läßt sich vielleicht im nachhinein noch die vermasselte WM am PC wieder hinbiegen. (1 HD-Diskette)

Unsere Wertung: 90%

3. Lotus

Rennfahren macht Spaß, vor allem zu zweit gegeneinander in einem solchen Geschoß wie dem Lotus. Nicht lange gezögert, steigen Sie in Ihren Sportflitzer und fragen Sie den Nächstbesten, ob er nicht an Ihrem Auspuff schnüffeln möchte. (1 HD-Diskette)

Unsere Wertung: 70%

4. Lords of Midnight

Dunkel ist es mitten in der Nacht und natürlich um Mitternacht auch, vor allem bei Lords of Midnight. Rasantes 3-D Adventure, benötigt allerdings 3,5 MB EMS Speicher. (1 HD-Diskette)

Unsere Wertung: Neu

5. Der Clou

Sie haben die PC Kombi 8/94 mit der PC-Action-Diskette gekauft, möchten aber auf Der Clou nicht verzichten? Dann können Sie die Coverdisk der letzten Ausgabe nachbestellen. (1 DD-Diskette)

Unsere Wertung: 75%

Hot-line

für Bestellungen und Reklamationen

Telefon: 09 11/ 35 53 53

PC Games

Demoservice

Absender:

Name, Vorname

Telefon

Straße, Hausnummer

PLZ,Ort

Je 3,5" HD-Diskette DM 4,-; besteht ein Demo aus mehreren Disketten, so kostet jede Zusatzdiskette DM 2,50. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 3,- für Verpackung und Versand hinzu. (Ausland: Barzahlung + DM 10,- Porto)

1. ❒ The Horde (DM 4.-)
2. ❒ FIFA Int'l Soccer (DM 4.-)
3. ❒ Lotus (DM 4.-)
4. ❒ Lords of Midnight (DM 4.-)
5. ❒ Der Clou (DM 2,50)

Wollen Sie ab sofort Nachnahmegebühren von DM 7,- bei jeder Sendung sparen? Ja, dann senden Sie jetzt diesen Coupon mit ausgefüllter Einzugsermächtigung an uns zurück.

Zahlungsweise:

❒ Bankeinzug
Rechnung buchen Sie bitte von meinen Konto ab
Konto:
BLZ:
Bank:

❒ Gegen Nachnahme (+ DM 7,- Nachnahmegebühr)

❒ Scheck, Bargeld liegt bei

Datum Rechtsverb. Unterschrift

Senden Sie diesen Coupon an:

ASTAT MEDIA GmbH

PC-Demo/Sharewareservice

Kobergerstraße 41

90408 Nürnberg

Achtung: Für **Bestellungen aus Österreich** gilt die nachfolgende Adresse.
CS-Softwareversand / Oberlaaer Str. 16 / 1100 Wien / Tel.: 0222/8378954

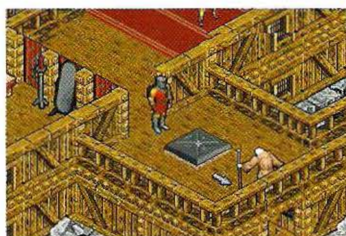
ULTIMA VIII

Willkommen zum 2. Teil des Ultima VIII-Spielführers. Wir setzen die Geschichte dort fort, wo wir letzten Monat aufgehört haben...

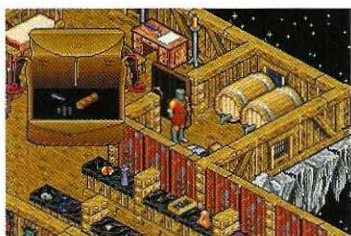
Devon ersetzt Mordea



1. Nachdem du mit Devon geredet hast, solltest du nun mit Salkind sprechen. Ihm gehört das große Haus, das neben Arminas im Osten von Tenebrae steht. Laß dich von ihm belehren, daß er ein Logbuch besitzt, welches die Details von Hinrichtungen des Stadtvolkes beinhaltet. Lese das Buch. Es erzählt über Hinrichtungen von Ortsansässigen, aber insbesondere von der Exekution Bentics. Es erklärt, wie seine Forschungen beschlagnahmt und hinter wunderbar versiegelten Türen im Kerker des Palastes verschlossen wurden.



2. Um an Bentics Forschungen hinter den magisch versiegelten Türen heranzukommen, brauchst du etwas Magie, um sie zu entsiegeln. Reise zu Mythrans Haus zurück und spreche mit ihm. Benutze das Rückrufgerät, um dich geradewegs dorthin zu teleportieren. Er hat eine Schriftrolle für die Geheimtür, die du brauchst.



3. Leider bekommst du die Schriftrolle von Mythran unter gar keinen Umständen. Du mußt ihm 50 obsidianische Münzen geben. Mach dir keine Sorgen, wenn du keine hast. Wenn du die Stufen runter in den Kegraum gehst, findest du einen Rucksack, der 137 Münzen enthält. In diesem Rucksack ist auch der Korghis Fang - ein magischer Dolch, der die Kraft eines Schwertes besitzt. Nimm ihn mit, wenn du bisher eine schwächere Waffe gehabt hast. Kehre zu Mythran zurück und bezahle für die Schriftrolle.



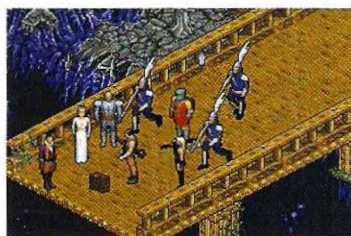
4. Bevor du Mythrans Haus verläßt, mußt du zu der oberen Westwand gehen und den zealanischen zeremoniens Schild, welcher dort hängt, mitnehmen. Ein sich in der Nähe befindliches Buch erzählt die Geschichte von Zealan. Der Schild wird dir nun nichts nützen, aber er wird dich später in diesem Spiel retten!



5. Verlasse nun Mythrans Haus und kehre zu dem großen Kerker des Palastes in Zentral-Tenebrae zurück (benutze das Rückrufgerät als Abkürzung). Gehe zu dem Raum, welcher im Osten keine Türe hat. Benutze nun die Geheimtür-Schriftrolle an der Westwand des Raumes und gehe hinein.



6. Das Buch, das sich hinter dem Gitter befindet, enthält Bentics Forschungen. Lese das Buch und lerne aus dem Inhalt. Sobald du es zu Ende gelesen hast, wirst du von Palastwächtern entdeckt und verhaftet. Keine Panik! Sag ihnen, daß du freiwillig mitkommst, und alles wird gut enden.



7. Die Wächter werden dich zurück zu den Docks bringen, wo gerade eine Exekution stattfindet. Es ist Devons Hinrichtung! Du mußt sie stoppen, indem du 1) "Devon ist der rechtmäßige Erbe" und 2) "Ich habe Beweise" sagst. Die Menschenherde wird sich gegen Mordea wenden und Devon bevorzugen. Devon zerstört dann Mordea.



8. Du brauchst nun einen Holzstock! Mache dich nach West-Tenebrae durch die oberen Westtore auf. Gehe von hier aus nach Westen um das erste Gebäude herum, auf das du triffst. Setze deinen Weg nach Westen fort, bis du auf ein großes zerfallenes, hölzernes Gebäude stößt - mit einem Baum in der südöstlichen Ecke! Hebe einen der 3 draußen herumliegenden Stöcke auf. Der Geist in diesem Gebiet läßt dich in Ruhe - d. h. solange du ihn in Ruhe läßt!

ULTIMA VIII

Zaubersprüche anwenden



9. Den Stock und die Exekutionskapuze, die du nun besitzt, sind als Reagens bekannt. Reagens sind Bestandteile, die du benötigst, um Zaubersprüche anzuwenden. Bringe diese beiden zurück zu Vividos (nördlich von Ost-Tenebrae auf dem Friedhof) und gib sie ihm. Dafür bekommst du von ihm den Schlüssel des Hausmeisters.



11. Du mußt über "Open Earth" und "Death Speak" Bescheid wissen. Du kannst aus dem Zauberspruch-Buch aus Vividos´ Bibliothek darüber lernen. Open Earth kann durch Verwenden von Blut und Blackmoor ausgelöst werden und Death Speak, indem du Blut und Knochen benutzt. Löse einen Zauberspruch aus! Dazu mußt du die richtigen Indikatoren in die Tasche packen, sie schließen und den Schlüssel des Hausmeisters an ihr verwenden. Wenn du die Tasche öffnest, wirst du einen Zauberspruch in ihr finden. Klicke doppelt darauf, um ihn auszulösen.



13. Folge dem Zaun, bis du zu einem Tor gelangst. Du mußt, sobald du es siehst, hindurch-rennen. Wenn du nicht schnell genug bist, wird ein Geist erscheinen und deinen Durchgang blockieren. Er wird dich auch mit flammenden Totenköpfen bewerfen, die dich verfolgen werden. Paß auf!



15. Wenn du ins Gebäude hineingelangt bist, mußt du den Korridor, der mit Säulen bestückt ist, entlanglaufen - er führt zur Bergwand. Löse hier den Open-Earth-Zauberspruch aus. Die Wand wird sich öffnen und dir den Eingang zu den Katakomben freigeben. Betrete sie. Laß dich aber warnen - wenn du wieder zurückkommst, wird sich der Eingang schließen und kann nur durch einen erneuten Zauberspruch wieder geöffnet werden.



10. Nachdem du mit Vividos gesprochen hast, gehe die Stufen hinauf und betrete den Raum, der sich am südwestlichsten befindet. Hebe die Tasche und die Reagens in diesem Raum auf. Oben liegen Bücher verstreut herum. Sie beinhalten Zaubersprüche und eine Liste mit den Reagens, die du brauchst, um sie auszuüben.



12. Komme nun aus Vividos´ Eigentum heraus und gehe durch den Zaun, der es umgibt. Gehe an der Außenseite des Zaunes entlang nach Norden, bis du auf einen anderen Zaun triffst. Dieser befindet sich in der Nähe der nördlichen Bergwand.



14. Nachdem du sicher durch das Tor gelangt bist, wirst du dich in der Nähe eines Gebäudes im Norden befinden. Gehe bis zu der Ostseite des Gebäudes herum und hoch zu der Doppeltüre - öffne sie und betrete das Gebäude.



16. In den Katakomben lauern viele Gefahren. Reise mit großer Vorsicht hindurch. Mache dich in Richtung Osten zu den oberen Katakomben auf und schaue dich nach einem kleinen Gebäude ohne Dach um. Wenn du es entdeckst, mußt du hineingehen und dich durch den Boden zu den unteren Katakomben fallen lassen. In diesem Gebiet triffst du 6 Geisterbeschwörer. Halte auf deiner Reise Ausschau nach den Indikatoren Blut und Knochen. Du brauchst von beidem genug, um jedesmal einen Death Speak loszulassen, wenn du auf einen Geisterbeschwörer stößt.

ULTIMA VIII

Die Geisterbeschwörer



17. Nachdem du durch den Boden des kleinen Gebäudes gefallen bist, mußt du dem Pfad nach N, W, S und W folgen. Dies führt dich zu dem ersten der 6 Geisterbeschwörer. Wende den Death-Speak-Spruch an ihm an. Du lernst von ihm den verborgenen Death-Spell. Du benötigst dazu Holz und die Exekutionskapuze.



18. Um zum 2. Geisterbeschwörer zu gelangen, verläßt du den ersten und gehst nach O, N, O, N und über Hügel, nach NW (gehe den Dämonen aus dem Weg oder wende einen verborgenen Death-Spell an ihnen an), dann nach N, O, N, W und klettere zum Geisterbeschwörer. Genau wie bei allen anderen, die du triffst, kannst du den Death-Spell an ihm ausüben, um mit ihm zu reden. Er bringt dir den Rock-Flesh-Spruch bei. Dazu brauchst du Holz und Schmutz.



19. Bevor du dich daran machst, den 3. Geisterbeschwörer zu finden, löst du den Rock-Flesh-Spruch aus. Du wirst 4- oder 5-mal getroffen, wenn du den ersten Flur runterläufst, aber nicht sterben, solange du weiterrennst. Gehe nun nach O, N, W, S, SW, S, O, N, O. Der Geisterbeschwörer verrät dir, wie du den Summon-Todesspruch anwendest. Dazu benötigst du Blut, Knochen und Holz.



20. Nachdem du das Gespräch mit dem 3. Geisterbeschwörer beendet hast, wirst du zu einem kleinen erhobenen Plateau teleportiert. In der Nähe befinden sich ein paar Skelettüberreste, die Reagens und einen Schild enthalten. Du brauchst sie nicht einzusammeln, aber sie sind nützlich! Renne nun durch die elektrischen Zäune hindurch und überspringe die Kluft.



21. Der 4. Geisterbeschwörer befindet sich auf einem erhöhten Plateau auf der anderen Seite der Kluft. Wenn du mit ihm sprichst, mußt du dich versichern, daß die dich umringenden Ghuls sich weit genug entfernt von dir befinden. Wenn sie dich während deiner Unterredung angreifen, kannst du dich nicht verteidigen. Erlerne vom 4. Geisterbeschwörer den Grant-Peace-Spruch. Dazu benötigst du Blackmoor und Exekutionskapuze.



22. Nachdem du mit dem Geistesbeschwörer geredet hast, wirst du teleportieren. Mache dich von hier nach Norden auf. Du wirst verwandelten Kindern begegnen, und hinter ihnen befindet sich ein großes Grasgebiet mit einem Gebäude. Das Gebäude und seine Umgebung ist von Indikatoren übersät. Sammle so viele wie möglich ein. Sobald du das Gebäude betrittst, wirst du nochmals teleportieren.



23. Das Gebiet, in das du teleportiert wurdest, ist mit Lava und mit Minenwerfern übersät. Halte nicht zu lange an, oder du wirst sterben müssen. Laufe nach Süden, bis du auf ein erhöhtes Plateau triffst. Auf diesem Plateau gibt es etwas magische Waffenausrüstung und eine Tasche.

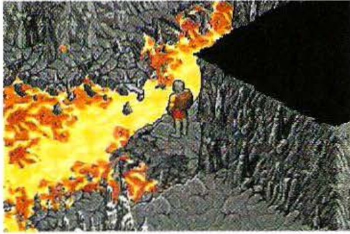


24. Klettere auf das Plateau hinauf, aber gehe nicht geradeaus. Wenn du dies machst, wird der Boden nachgeben, und du wirst sterben. Wandere nahe den Säulen auf der rechten Seite entlang und hebe die Tasche und die Waffenausrüstung auf - gerade außer Reichweite des Helden. Gehe nun Richtung Norden und Westen, bis du an die Lava gelangst.



ULTIMA VIII

Der 5. und 6. Geisterbeschwörer



25. Im Norden befindet sich ein Gebiet hinter der Wand, wo Minenwerfer dich nicht erreichen können, oder besser gesagt, nur dann, wenn du voll sichtbar bist. Springe nun nach Westen über die Lava und klettere auf den erhöhten Gehweg in der Lava. Folge dem Gehweg nach Westen und dann nach Norden, bis du ans Ende kommst.



26. Im Osten von deiner derzeitigen Position aus befindet sich noch eine erhobene Plattform. Springe rüber auf sie drauf. Wenn du deinen Sprung ausführst, wirst du in ein anderes Gebiet mit Minenattacken teleportiert. Bewege dich schnell, um zu verhindern, daß du getroffen wirst, und gehe nach W, S und dann W. Dies bringt dich zum 5. Geisterbeschwörer.



27. Klettere die Stufen hinauf und spreche mit dem 5. Geisterbeschwörer in der üblichen Weise. Er lehrt dir den Widerstands-Death-Spruch. Dazu benötigst du Holz, Schmutz und Blackmoor. Verlasse ihn nun und mach dich Richtung Westen und Norden auf, bis du ein kleines Gebäude findest.



28. An dem kleinen Gebäude befindet sich ein Schalter, der ein Tor zum Osten öffnet, welches dir Zugang zu einem großen Schalter verschafft. Betätige beide Schalter. Gehe nun nach Westen und Norden und folge dann der Nord-Ost-Wand, bis du zu einem Ballermann kommst, vor dem es kein Entrinnen gibt.



29. Du mußt den Widerstands-Todesspruch an dir selber ausführen, um sicher an dem Ballermann vorbeizukommen (wenn du an der Westwand entlang marschierst, wird dir der Weg von einer Gruppe Stalagmiten versperrt). Wenn du hindurch bist, wandere nach Westen, Norden, Osten und letztendlich nach Norden.



30. Das 1. Gebäude, auf das du stößt, hat im Norden eine Treppe. Öffne die Tür und gehe hinein, um den sechsten und damit letzten Geisterbeschwörer zu treffen. Du lernst von ihm den Create-Golem-Spruch. Um ihn auszuüben, brauchst du Blut, Knochen, Holz, Schmutz und Blackmoor.



31. Wenn du das Gespräch mit dem letzten Geisterbeschwörer beendet hast, verlasse ihn und klettere die Stufen draußen vor dem Gebäude hoch. Ein Geist erscheint und versperrt dir den Weg. Löse entweder den Grant-Peace-Spruch an ihm aus oder renne um ihn herum. Sobald du durch den Eingang gehst, wirst du zurück zu den oberen Katakomben teleportiert.



32. Sobald du in den oberen Katakomben eintriffst, mußt du deine Trefferpunkte durchchecken. Du mußt von der Wand, auf der du stehst, runterfallen. Wenn deine Trefferpunkte niedrig sind, riskierst du, dein Leben zu verlieren. Gehe nun in Richtung S, W, S und O. Dies führt dich zu einer Türe, die wiederum zu einer Höhle führt.

ULTIMA VIII

Die Halle des Bergkönigs



33. Nachdem du durch die Tür gegangen bist, mußt du nach S, W - in die Grube hinein- und wieder herausgehen - S, W, über das Wasser nach S, über die Südbrücke, nach S, durch den Tunnel, S, W, S, W über das Wasser, S, W an dem Ballermann vorbei, den Schalter betätigen, durch das Südtor, die S-Tür öffnen, durch die Öffnung in der Wand gehen und letztendlich nach Osten wandern. Dies führt dich zu 3 Türreihen an der Nordwand der Steinbucht.



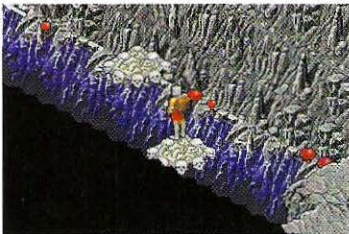
34. Der linke Eingang ist eine Höhle, die dich zurück zu den oberen Katakomben führt. Die Türe auf der rechten Seite ist von einer Wand mit Spikes umgeben. Sie führt zurück zu den unteren Katakomben. Der Eingang, durch den du gehen mußt, ist die mittlere, hohe schwarze Doppeltüre. Um sie zu öffnen, mußt du den Create-Golem-Spruch an dem braunen Gebiet südlich der Türen anwenden. Beauftrage den Golem, die Türen für dich zu öffnen. Ordne dann an, daß er geht.



35. Wenn du durch die Türen gehst, kommst du in die Halle des Bergkönigs. Gehe dann Richtung Norden und springe über die Kluft. Gehe in das zerfallene Gebäude hinein, das einen karierten Boden hat, und betätige den Schalter, welcher sich in der Nähe des Throns befindet (der Schalter draußen verursacht gar nichts). Es gibt keine Türe - klettere über die Wand!



36. Gehe zurück in die Nähe des Eingangs der Halle und nimm den Pfad, der nach Westen führt. Dies bringt dich zu einer Brücke, die durch das Betätigen des Schalters entstanden ist. Sei vorsichtig, wenn du sie überquerst, da die Panelen, aus denen sich die Brücke zusammensetzt, verschwinden und wieder auftauchen!



37. Wenn du über die Brücke bist, findest du einen Golem. Laufe um ihn herum und folge dem Durchgang nach Westen. Am Ende befindet sich eine Reihe von beweglichen Plattformen. Du mußt über jede von ihnen rüberspringen, um die andere Seite zu erreichen. Es ist eine gute Idee, dein Spiel zu sichern, bevor du zum Springen ansetzt.



38. Auf der anderen Seite der beweglichen Plattformen begegnest du einem anderen Golem. Gehe ihm aus dem Weg, indem du ihn nach Süden lockst und dann nach Norden läufst. Du brauchst diese Zeit, um den Sprung zu den verschwindenden Plattformen abzuschätzen, denen du jetzt gegenübergestellt wirst. Die verschwindenden Plattformen werden von feststehenden Plattformen getrennt. Schon wieder empfehlen wir dir, dein Spiel hier an einigen Stellen zu speichern.



39. Die nächste Herausforderung ist ein Irrgarten von unsichtbaren Kraftfeldern. Bahne dir deinen Weg um sie herum, indem du die reichlich vorhandenen Pilze in dieses Gebiet wirfst, und zwar an die Stellen, von denen du annimmst, daß sich dort ein Kraftfeld befindet. Es wird aktiviert, sobald du es triffst. Wenn du einen violetten Trank besitzt, kannst du ihn nun trinken. Dies sind Tranks der Unbesiegbarkeit.



40. Wenn du die andere Seite erreichst (die Nordwand), wirst du eine Kiste finden. In dieser Truhe befindet sich ein Schlüssel und ein Edelstein des Schutzes. Nimm beide mit. Der Edelstein des Schutzes erlaubt dir, durch den Irrgarten zu rennen, ohne daß du verletzt wirst.

ULTIMA VIII

Lithos



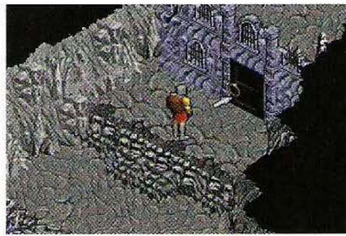
41. Nachdem du durch das Labyrinth von Kraftfeldern zurückgelaufen bist, folge der Westwand den ganzen Weg entlang, bis du eine Tür findest. Du kannst die Türe mit dem Schlüssel aus der Truhe öffnen. Öffne sie und gehe hindurch. Gehe den Korridor westlich entlang, dann nach Süden und wieder nach Westen. Wenn die Höhle sich öffnet, gehe Richtung Norden, bis du an ein Gewässer gelangst.



42. Im Wasser befindet sich eine Gruppe von Trittsteinen. Springe von einem zum anderen, bis du die andere Seite erreichst. Alternativ könntest du nach Westen am Ufer entlang gehen, bis der Held außer Sicht ist. Mache noch 3 Schritte. Springe nach Westen und folge dem Wasserrand bis zur anderen Seite.



43. Nun befindest du dich in einem langen Flur, der nach Norden führt. An der Wand entlang befinden sich - sie sind nur schwer zu erkennen - Durchgänge. Suche den 1. Durchgang in der Westwand und gehe durch ihn. Er gibt eine Höhle frei, in der sich verwandelte Kinder, Kraftfelder und eine Kiste in der südwestlichen Ecke befinden. In der Kiste sind Tranks enthalten. Schiebe sie weg, damit ein versteckter Schlüssel zum Vorschein kommt. Nimm ihn mit und gehe zum Hauptflur zurück.



44. Gehe nun Richtung Norden und halte nach einem 2. Durchgang Ausschau. Wenn dir ein Troll begegnet, bist du schon vorbeigelaufen. Gehe den Durchgang runter und in die Höhle hinein. Dort angekommen, mußt du nach Norden und das Wasser überspringen. Auf der anderen Seite befindet sich eine Türe, die du mit dem Schlüssel, den du in dem 1. verborgenen Durchgang gefunden hast, aufschließen kannst. Gehe hindurch und begib dich in Richtung Westen dem Ende entgegen.



45. Im Süden befinden sich bewegliche Plattformen, die nach Westen führen. Um über sie hinwegzukommen, mußt du auf gewohnte Weise auf die erste, dann in einem Winkel zu der zweiten springen. Springe aber nicht auf die 3. Plattform drauf, sondern stattdessen auf festen Boden. Unternimm deinen Sprung, wenn die 3. Plattform aus deinem Weg verschwunden ist.



46. Von den Plattformen aus gesehen, befindet sich Lithos der Bergkönig im Norden. Aber bevor du dich dorthin begibst, mußt du nach Süden vordringen. Du findest einen Rückruf-Teleport, den du für deine spätere Verwendung aktivieren mußt (achte auf das sich in der Nähe befindende große Landsymbol - wenn du ihm zu nahe kommst, wirst du an den Anfang der Halle des Bergkönigs zurückgesandt. Dies wäre schlecht!). Begib dich nun nach Norden zu Lithos.



47. Du kannst Lithos am Ende des Flurs der Ghuls finden. Sie werden dich nicht angreifen. Wenn er vor dir erscheint, frage ihn danach, sein Lehrling zu werden. Er teilt dir mit, daß dazu das Ritual der Bestattung gehört. Lothian ist diejenige, die bestattet werden soll. Du findest sie bei Vividos.



48. Um besseren Einblick zu bekommen und das Bestattungsritual zu vollziehen, mußt du zurück zu Vividos Haus reisen. Dies kannst du anhand des Rückrufgerätes erledigen, indem du zu Zentral-Tenebrae zurückteleportierst und dann zurück durch Ost-Tenebrae zum Friedhof gehst.



ULTIMA VIII

Lothians Bestattung



49. Vividos wird dir alles über das Bestatten erzählen, was du wissen mußt. Du findest ihn bei dem Opferaltar in der Mitte seines Hauses. Er überreicht dir den Schlüssel des Scion - nimm ihn. Jedoch wird er nicht dazu benutzt, das Ritual der Bestattung auszuführen.



50. Nun mußt du Lothian bestatten. Sie befindet sich in der nordöstlichen Ecke des Friedhofs. Sie liegt vor einem Tisch und ist mit Kerzen umgeben. Begib dich in ihre Nähe auf der Westseite und klicke sie zweimal an. Die Bestattung wird durchgeführt. Wenn sie beendet ist, kehrst du zu Vividos zurück und redest mit ihm.



51. Vividos möchte dich zu einer Pilgerfahrt überreden. Erkläre dich einverstanden. Sie beginnt, wenn du die Katakomben nochmals durch das Gebäude nördlich des Friedhofes betrittst. Du mußt wieder einen Durchgang in der Bergwand öffnen. Wiederhole hierfür den Open-Earth-Spruch.



52. Wenn du in den Katakomben bist, mußt du nach Nordosten. Nimm dann alle Wege nach Norden und nach Osten, wo es möglich ist. Dies führt dich zu einem Gebäude in H-Form an einer natürlichen Höhlenwand. Eine Tafel an der Wand besagt: "Du reist deinem Schicksal entgegen". Öffne die Türe mit dem Schlüssel des Scion und gehe hinein.



53. Drinnen angekommen, kannst du dem Pfad, der nach Nordwesten führt, folgen. Du kommst zu einer großen schwarzen Doppeltüre und zu einem Faß im Westen. Im Süden befindet sich ein Buch über Zealanische Geschichte. Es berichtet auch über Tatsachen des Zealanischen Schilds, den du schon eingesammelt hast. Öffne die Türen und gehe hindurch.



54. Gehe nun nach Norden, dann Nordwesten, an ein paar rollenden Spikebällen vorbei und wieder nach Norden an einer Tür vorbei. Wandere nach Osten durch die Halle, bis du zu einem Raum mit 5 Hebeln und einer Truhe gelangst. Ziehe an den äußerst linken und äußerst rechten Hebeln, um die Tore, die die Truhe umgeben, zu öffnen. Öffne die Truhe und entnimm ihr den Schlüssel. (Achte darauf, daß du die richtigen Hebel betätigst. Wenn du an den falschen ziehst, kommen Fallen zum Vorschein.



55. Im Norden der Hebel ist eine verschlossene Türe, über der sich Spikes befinden. Öffne die Tür mit dem Schlüssel aus der Truhe. Gehe hindurch und gehe Richtung Norden, dann Osten und zum Schluß nach Süden. Hüte dich auf deinem Weg vor Ballermännern!



56. Richtung Westen von deiner gegenwärtigen Position heraus, steht eine Truhe. Überprüfe deine Trefferpunkte. In der Truhe ist eine Bombe versteckt. Sie wird explodieren, wenn sie geöffnet wird. Drinnen befindet sich ein magischer Totenschädel, der sich 'Skull Of Quakes' nennt. Nimm ihn mit zur späteren Verwendung in diesem Spiel.

ULTIMA VIII

Die Zealanen



57. Gehe von der Truhe aus nach Norden, an den gespikten Bällen vorbei, westlich, südlich durch das Tor, nach Westen, Süden, Westen - durch Stalagmiten und letztendlich nach Westen über die Kluft. Du befindest dich nun vor einem geschlossenen Tor. Versuche, es zu öffnen. Stelle dich auf eine Plattform links, die außer Sichtweite liegt.



58. Wenn du dich nun in Richtung Westen aufmachst, findest du 2 Alkoven. Auf dem einen auf der rechten Seite ist ein Grabstein am äußersten Ende angebracht. Du mußt Open Earth abrufen, um ein Loch davor zu kreieren. Wenn du dazu die Reagens nicht besitzt, brauchst du dir deshalb keine Sorgen zu machen. Die Tasche auf dem Tisch rechts vom Grab beinhaltet alles, was du brauchst. Löse den Spruch aus und stürze das Loch runter.



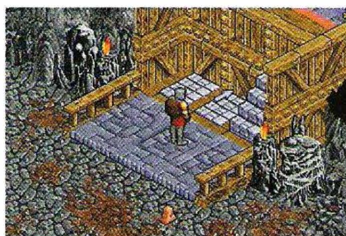
59. Von dem offenen Grab aus gehst du nach Süden, Westen, Norden und Osten. Du findest dich in einem Raum mit einem Tisch, bunten Sphären und einem geschlossenen Tor im Norden wieder. Um das Tor zu öffnen, mußt du den nahegelegenen Totenkopf aufheben und auf die Plattform auf der anderen Seite des Zaunes werfen. Gehe hindurch.



60. Zu deiner linken und rechten befinden sich bewegliche Plattformen. Die 2 nahegelegenen Hebel kontrollieren ihre jeweiligen Plattformen. Gehe unter die linke Plattform und hebe den Schlüssel vom Tisch auf, der sich im hinteren Teil des Zimmers befindet. Dieser öffnet die Truhe in der Nähe.



61. Gehe nun unter die Plattform auf der rechten Seite. Öffne die kleinere Truhe auf dem Tisch und nimm den Schlüssel davon mit. Mit diesem kannst du die größere Truhe im Norden öffnen. Verlasse dann dieses Gebiet im Norden. Es gibt dort einen Lichtstrahl, der den Ausgang beschützt. Springe über ihn hinweg, damit du keine Trefferpunkte verlierst.



62. Nachdem du über den Lichtstrahl hinweg bist, laufe nach Osten den Höhlendurchgang runter. Du triffst auf ein Treppenpuzzle. Das Ziel ist, die ganze Treppe zu versetzen, und zwar von der linken Seite zur Mitte. Führe dies aus, indem du die sich in der Nähe befindliche Uhr in der richtigen Reihenfolge auf die 3 auf Berührung sensibel reagierenden Blöcke wirfst.



63. Nenne den linken Block Nr. 1, den mittleren Nr. 2 und den rechten Nr. 3. Die richtige Reihenfolge ist: 313, 212, 312, 321, 313, 212, 132, 312, 313, 212. Wende nun den Rock-Flesh-Spruch an, klettere die Stufen hinauf und durch das blaue und rote Kraftfeld hindurch. Gehe nach Norden, wo du eine große schwarze Doppeltür vorfinden wirst.



64. Öffne die Türen mit einem der Schlüssel, die du aus dem Plattformengebiet eingesammelt hast. Die nächste Türenreihe öffnet sich, indem du auf sie klickst. Du befindest dich nun in einem Raum mit 3 Zealanischen Statuen. (Unter einem Skelett rechts ist ein Schlüssel, mit dem du alle kurzen Doppeltüren in dem Gebiet öffnen kannst). Plaziere das Zealanische Schild auf den Altar vor den Statuen. Sie werden zum Leben erweckt und mit dir reden.



ULTIMA VIII

Insel Argentrock



65. Die Zealanen werden dir mitteilen, das Grabmahl von Kumash-Gor zu betreten, um die Spitze des Obelisken zu erhalten (du findest sie in der Truhe auf der rechten Seite hinter dem Thron). Verwende zum Öffnen des Grabmahls die Geheim-Tür-Schriftrolle an den großen Türen hinter den Statuen. Wende, um Kumash-Gor zu töten, entweder den Grant-Peace-Spruch an oder schlage ihn sehr fest mit einer magischen Waffe. Er läßt ein Krummschwert fallen. Nimm es mit.



66. Bevor du die Zealanen verläßt, spreche nochmals mit ihnen. Sie erzählen dir von den Titanen. Der erste, den du besuchen wirst, heißt Stratos, Titan der Luft. Benutze nun das Rückrufgerät, um zu den Katakomben zu teleportieren. Wenn du dort eingetroffen bist, kannst du dich zur Ostseite aufmachen. Das Gebäude, nach dem du suchst, befindet sich südlich eines großen Gebäudes in O-Form mit großen schwarzen Türen.



67. Auf der Ostseite des Gebäudes ist ein kleines rotes Loch. Lege den Schlüssel der Quakes dort hinein. Der Screen fängt an zu wackeln, und eine Treppe, die runterführt, erscheint. Gehe sie hinunter und in den Raum am unteren Ende. Aktiviere den Teleport (dies ist der Teleport der oberen Katakomben).



68. Kehre zu den Katakomben zurück und mache dich zu den oberen Katakomben II auf. Sie liegen in der südöstlichen Ecke der oberen Katakomben (das natürlich aussehende Gebiet).



69. Gehe wieder nach Süden - genau, als wenn du zur Steinbucht wolltest. Aber auf halbem Wege dorthin wirst du einen Eingang zum Osten finden. Gehe hindurch und überquere den südlichen Gehweg zu der anderen Seite des Wassers. Dort findest du eine Tür zum Osten. Öffne sie mit dem Schlüssel des Scion. Du wirst zur Argentrock Insel teleportiert.



70. Wenn du die Insel Argentrock erreichst, gehe nach Westen und halte Ausschau nach der langen Brücke, die über die Wasserfläche im Norden führt. Genau im Norden auf der anderen Seite der Brücke befindet sich ein Teleport. Gehe dorthin und aktiviere ihn für späteren Gebrauch.



71. Nachdem du den Teleport aktiviert hast, mußt du nach Norden. Du kommst in ein kleines Dorf. Gehe durch das Dorftor in der Wand ins Dorf hinein. Mache dich mit dem Layout und den Dorfbewohnern vertraut. Du mußt im späteren Spiel genau wissen, wer wer ist. Die Theurgisten sprechen allerdings im allgemeinen nicht mit dir!



72. In der Mitte des Dorfes steht ein großes Gebäude. Es stellt den Hauptteil des Klosters dar. Öffne die Türen und betrete es. Du suchst Xavier. Wenn er nicht drinnen ist, wird er sich entweder draußen vor dem Bauwerk oder außerhalb der Dorfmauer in der Nähe des Eingangs aufhalten.

ULTIMA VIII

Die Tests



73. Wenn du nach Aufklärung verlangst, wird Xavier dir erklären, daß du zuerst den Test der Weisheit überstehen mußt. Er gibt dir dann den Test. Die richtigen Antworten sind folgende: 1) Waffen zerstören, aber Verstand bildet, 2) mache immer wahrheitsgemäße Aussagen, 3) erfreue dich an luftigen Abenden auf deinem Balkon, 4) suche dir ehrliche Begleiter aus, 5) opfere deine Sicht, um Kranke zu heilen.



74. Nachdem du den Test der Weisheit erfolgreich abgeschlossen hast, frage nach dem 2. Test, dem Test des Mittelpunktes. Dies ist ein Test des Gleichgewichtes. Starke Windböen werden versuchen, dich von der Spitze eines hohen Felsens zu blasen. Wenn du vom Felsen fällst, wirst du sterben.



75. Der hohe Felsen ist eine Plattform mit einem Symbol an der Spitze. Um dorthin zu gelangen, mußt du das Dorf durch den Westeingang verlassen und nach Westen wandern. Wenn du ihn findest, steigst du hinauf. Sobald du die Spitze erklommen hast, beginnt der Test. Richte dich nur nach den kleinen und mittleren Richtungspfeilen, um gegen den Wind anzukommen.



76. Nachdem du auch diesen Test erfolgreich überstanden hast, kehrst du zu Xavier zurück. Spreche mit ihm und berichte über deinen Testerfolg. Er teilt dir nun mit, daß du den Titel des Aufgenommenen erzielt hast. Er schickt dich zu Stellos, um über den 3. Test zu verhandeln.



77. Du findest Stellos entweder im Kloster oder auf dessen Grundstück. Er teilt dir mit, daß du dich auf den nächsten Test vorbereiten mußt, indem du dein Foci konstruierst. Foci ist ein magisches modernes Silbererz. Er überreicht dir den Schlüssel zur Silbermine.



78. Stellos schickt dich dann unter das Hauptgebäude zu der Küche. In der Küche befindet sich eine Treppe, die runter in die Silberminenhöhle führt. Steige hinunter.



79. Wenn du in der Höhle bist, mußt du nach Osten. Du stößt auf eine Türe. Öffne sie mit dem Silberminenschlüssel, den Stellos dir gab. Gehe hinein, aber hüte dich vor Ghuls. Schaue dich nach 8 Stücken von Silbererz um. Silbererz sieht genauso aus wie andere Steine, nur etwas kleiner. Klicke auf unterschiedliche Stellen der Höhle, um herauszufinden, was was ist.



80. Wenn du alle 8 Stücke hast, teleportiere dich zurück zu Zentral-Tenebrae. Reise dann nach West-Tenebrae. Du mußt nun den Silberschmied Korick aufsuchen. Sein Haus ist das einzige einstöckige Steingebäude im südwestlichen Teil von West-Tenebrae.

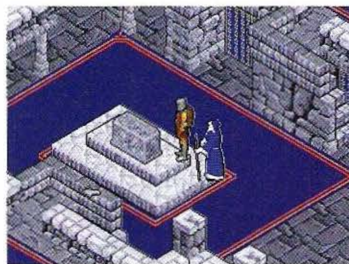


ULTIMA VIII

Durchführung des 3. Tests



81. Wenn du Ärger haben solltest, in Koricks Haus hineinzukommen, merke dir, daß er sich nur zu Bloodwatch dort aufhält. Sobald du drinnen bist, ersuchst du ihn, dir den Foci herzustellen. Sei geduldig und vorsichtig, da du ihn anhalten mußt, jedes einzelne Stück anzufertigen. Er wird eine Focus-Kopie machen. Mach dir also keine Sorgen, wenn du keinen vollständigen Satz hast.



82. Kehre nun zur Insel Argentrock anhand des Rückrufgeräts zurück. Begebe dich zum Altar im Kloster. Dort angekommen, kannst du jeden Focus - einen nach dem anderen - auf den Altar legen. Dadurch werden sie mit magischer Power aufgeladen. Wenn sie alle an der Reihe waren, nimmst du sie wieder mit.



83. Steige nun nach oben ins Kloster. Dort liegen Bücher verstreut herum, die den magischen Besitz von Foci erklären. Das wäre
1) Weisende Hand - heilende Berührung,
2) Sextant- Prophezeihung,
3) Armband - Ariel-Diener,
4) Offenes Auge - erscheinen,
5) Offene Hand - restaurieren.



84. Du mußt nun Stellos finden und nochmals mit ihm sprechen. Er sollte sich dort befinden, wo er letztes Mal war, als du mit ihm geredet hast. Erzähl ihm, daß du dein Foci hergestellt hast. An diesem Punkt solltest du den 3. Test angehen, aber er gibt dir keine Anhaltspunkte, worum es sich handelt. Klettere wieder die Stufen runter zur Küche.



85. Wenn du unten angekommen bist, gehe zum Westen. Du stößt auf einen Vorsprung und auf eine Kluft. Auf der anderen Seite der Kluft befindet sich ein verletzter Torax. Benutze den Armband-Focus, um den Torax über dir zu transportieren. Klicke dazu auf dem Focus, dann auf den Torax und letztendlich auf den Boden neben dir.



86. Der Ariel-Diener wird den Torax tragen und ihn neben dich plazieren. Wende nun den Hand-Focus an, um das Tier zu heilen. Klicke auf dem Focus und dann auf dem Torax. Es wird geheilt werden und dann verschwinden. Kehre nun zu Stellos zurück.



87. Suche Stellos an der üblichen Stelle auf und spreche mit ihm. Du mußt ihm mitteilen, daß du den 3. Test überstanden hast. Er wird antworten, daß er im Moment mehr um Xavier besorgt ist. Du erfährst, daß Xavier seinen Heilungs-Focus 'verloren' hat. Stellos macht sich Sorgen, daß jemand ihn gestohlen hat.



88. Spreche nun nochmals mit Xavier. Er müßte sich irgendwo vor den Dorftoren befinden. Du erfährst, daß auch er denkt, daß seine Fähigkeit gestohlen wurde. Aber er findet es ungewöhnlich, da Stehlen gegen die Lehre von Stratos ist, die der Titan der Luft praktiziert.

ULTIMA VIII

Stratos, Titan der Luft



89. Besuche Stellos nochmals und sag ihm, daß du beide, Torwin und Xavier, getroffen hast. Er wird erklären, wie sehr er Torwins Idee mißbilligt, die verschiedenen Foci zusammen zu kombinieren. Du erfährst auch, daß Stellos schon über 200 Jahre alt ist.



90. Nun mußt du mit Cyrrus sprechen. Er lebt in Argent Rock - die Heimat der Theurgisten. Dies ist ein im rechten Winkel geformtes Gebäude, das gegen der Südwand steht. Verwende den Hear-Truth-Spruch an ihm. Du bekommst heraus, daß Torwin den Focus von Xavier gestohlen hat.



91. Um Torwin zu finden, mußt du dich in Richtung Windy Point aufmachen. Dieser liegt im Norden vom Test des Mittelpunktes. Er wird dir erzählen, daß sein Vater (Toran) ohne Grund hingerichtet wurde und wie er vorhat, ihn von den Toten auferstehen zu lassen. Er wird dann auf ein Kliff im Westen springen und sterben. Sammle den Heilungs-Focus, den er zurückläßt, ein.



92. Kehre nun zum Dorf zurück und spreche nochmals mit Stellos. Sag ihm, daß du den verlorenen Focus gefunden hast. Er sagt dir, daß du nun bereit seist, den 4. und letzten Test durchzustehen. Dies ist der Test des 'An sich selbst Glaubens'.



93. Spreche zum letztenmal mit Xavier und erzähl ihm, daß du seinen Heilungs-Focus gefunden hast. Xavier nimmt dir automatisch den Focus weg.



94. Gehe nun zurück zu Windy Point, wo Torwin in seinen Tod gesprungen ist, und versuche den Sprung des Schicksals. Stelle dich auf den äußersten Rand des Vorsprungs und dehne den Richtungspfeil auf seine volle Länge aus.



95. Wenn du den Sprung unternimmst, wirst du mit einer Anzahl von Trittsteinen konfrontiert. Bahne dir deinen Weg nach Norden zu dem größten von allen. Und schon wieder ist es eine hervorragende Idee, das Spiel nach jedem 2. Sprung zu sichern.

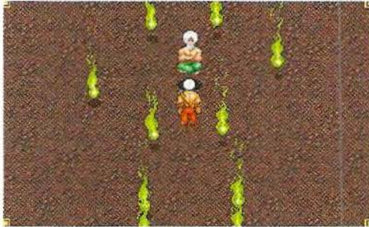


96. Wenn du am größten Stein angekommen bist, dann wird dich Stratos zu sich holen und ein paar Fragen stellen, die du nicht unbedingt wahrheitsgemäß beantworten mußt.

AL QADIM

Al Qadim ist ein großartiges und kompliziertes Rollenspiel, das spielerisches Denken erfordert. Lese dich durch den 1. Teil der Lösung, der auf den folgenden 12 Seiten dargestellt wird!

Zeremonie



1. Das Spiel startet mit einem Test. Dein Meister wird dich durch ein Labyrinth schicken. Dieses erfordrt Geschwindigkeit, Beweglichkeit und schnelles Denken. Dadurch wird deine Kondition festgelegt, um den Test des 'wirklichen Kämpfers' zu bestehen. Spreche am Anfang des Spiels mit deinem Meister über die Aufgabe, die vor dir liegt.



2. Beim Start des Labyrinths wirst du von einem brüchigen Powerfeld verfolgt. Wenn es dich berührt, mußt du das Labyrinth nochmals starten. Gehe im Slalom um die Speere und Geröllblöcke herum und hechte über habgierige Kneifzangen. Du kannst einige Verletzungen verkraften - dein Gesundheitsstand wird dir das bestätigen!



3. Abhängig vom Level, das du gewählt hast, wird die Geschwindigkeit des Powerfelds festgesetzt. Auf deiner Reise durch den Irrgarten mußt du eine Anzahl von kleineren Puzzles lösen. Eins davon erreichst du durch den Weg über die Kluft unten. Wenn du auf den Ziegel vor dir trittst, erscheint noch ein Ziegel, der dir anzeigt, in welche Richtung du reisen mußt.



4. Du mußt diesen wirbelnden Klingen vorsichtig ausweichen, da du an vielen von ihnen vorbei mußt. Wenn du durch das Labyrinth reist, mußt du freie Gegenden vermeiden und dich an den Wänden festklammern, wo immer es dir möglich ist, da in offenen Gebieten viele Fallen angebracht sind.



5. Halte auf jeden Fall Ausschau nach Hinweisen, die im Labyrinth markiert sind. Zum Beispiel: wenn du diese Ansammlung von Vasen erreichst, mußt du an einem Schalter ziehen. Im Boden dort befindet sich ein Pfeil, der auf den mittleren Pfeil zeigt. Ziehe an diesem, und du wirst über die Vasen hinwegfliegen.



6. Wenn du dies überstanden hast, siehst du eine große Truhe. Öffne sie, um viele Schätze zu entdecken. Du wirst von deinem Meister angesprochen und über den Teleport informiert, der sich nördlich von dir befindet. Stelle dich auf den Teleport, damit du in die Randgebiete deiner Heimatstadt Zaratan transportiert wirst.



7. Gehe in die Stadt hinein, um deine Schwester zu treffen. Sie führt dich zu deinem Vater, der dir das Schwert der Ehre überreicht. Das Schwert wird nur deine Feinde verletzen und kann nicht gegen andere Lebewesen angewendet werden. Nachdem du mit deinem Vater gesprochen hast, mußt du mit deiner Mutter und deiner Tante reden.



8. Das Haus deiner Tante befindet sich im Westen vom Haus deines Vaters. Betrete das Haus, um drinnen einer Menge herumspringender Frösche zu begegnen. Spreche mit deiner Tante, die auf einem Stuhl steht. Sie erzählt dir von einem Geschenk an dich. Wandere in die obere linke Ecke des Hauses und schaue in den Topf - du findest etwas Gold!

AL QADIM

Unterzeichnung des Vertrages



1. Nachdem du mit deinen Familienmitgliedern gesprochen hast, mußt du dich zum Haus des Kaufmanns aufmachen. Drinnen wirst du von dem Händler begrüßt, der dich über die Krankheit seiner Tochter aufklärt. Du mußt der Tochter helfen, indem du die Medizin einsammelst.



2. Du mußt ein paar lila Beeren von einem Busch pflücken, der an der Oase im Westen der Stadt wächst. Gehe durch die Stadtmauer und wandere nach Westen. Du wirst von kleinen Wirbelwinden und Hyänen attackiert werden. Bekämpfe diese Hindernisse und setze deinen Weg zur Ostseite der Oase fort. Hier findest du den Busch, an dem die lila Beeren wachsen. Nachdem du die Beeren gepflückt hast, wird dich eine Meerjungfrau vom Wasser aus ansprechen.



3. Du mußt der Meerjungfrau versprechen, keinem etwas von ihrer Existenz zu erzählen. Dafür gibt sie dir eine Botschaft von ihrem Meister, die du Qadi überbringen mußt. Kehre mit den Beeren zum Händler zurück und überbringe dem Qadi die Nachricht. Wenn du in die Stadt zurückkehrst, triffst du deinen alten Meister an. Er erzählt dir von Gefahren, die vor dir liegen, und gibt dir eine Schriftrolle.



4. Gehe ins Büro des Qadis und teile ihm die Nachricht der Meerjungfrau mit. Der Qadi gibt dir ein Dokument, um den Versuch zu unternehmen, die Fehde zwischen deiner Familie und den Wassabs zu beenden. Bringe den Vertrag zu der Wassab-Siedlung.



5. Wenn du das Wassab-Haus betrittst, wirst du von dem Sohn angegriffen. Revanchiere dich nicht! Der Vater wird ihm den Weg abschneiden, um sich den Vertrag anzusehen. Er wird dich ersuchen, deinen Vater zuerst unterschreiben zu lassen. Führe dies aus und kehre zum Wassab-Haus zurück. Er fragt nun nach deiner unterschrift und der deiner Schwester.



6. Gehe zum Haus deiner Schwester im Südwesten der Stadt. Unterrichte deine Schwester über die Situation. Sie läuft fort und sagt dir, daß du ihr folgen sollst. Sie rennt zum Büro des Qadis, um den Vertrag zu unterzeichnen. Wandere aus der Stadt und gib den Bettlern etwas Geld - du erhältst dafür Erfahrungspunkte!



7. Kehre zur Oase mit der Antwort zu der Nachricht zurück. Die Meerjungfrau berichtet dir nun von dem Heilbad, das sich auf der gegenüberliegenden Seite der Oase befindet. Du kannst nun diesen Teil der Oase zu jeder Zeit besuchen. Deine Gesundheit wird dabei wieder voll hergestellt.



8. Wenn du an der Oase fertig bist, mußt du zur Stadt zurückkehren. Du triffst ein Familienmitglied und wirst über eine Attacke auf die Wassabs-Schiffe unterrichtet. Sie wurde von dem Geist deiner Familie ausgefuhr. Dies bringt deiner Familie jede Menge Ärger ein, da sie den Anti-Aggressionsvertrag unterzeichnet hat.

AL QADIM

Schiffbruch



1. Deine Familie und du werden zum Qadi, der sich bei den Wassabs aufhält, gebracht. Deine Familie wird für den Angriff verantwortlich gemacht. An Bord des Schiffes befand sich deine zukünftige Braut Kara, die Tochter des Kalifen und der Kalif selber. Der Qadi schickt dich auf die Suche nach Überlebenden. Auf der Westseite der Oase befindet sich der Kalif.



2. Befreie den Kalifen von den angreifenden Hyänen. Der Kalif trägt dir auf, nach einer Schatztruhe zu suchen. Diese befindet sich hinter einem kaputten Faß nördlich der Stelle, an der du den Kalifen gefunden hast. Du kannst nun zur Stadt zurückkehren.



3. Wenn du zu den Wassabs zurückkehrst, werden sie in Gegenwart des Kalifen offizielle Anklage gegen deine Familie erheben. Dein Familiengeist wird zur Rede gestellt, seine Tat zu erklären. Muliban, dein Hausgeist, erscheint und teilt mit, daß er unter Auftrag eines Familienmitgliedes gehandelt hat.



4. Deine Familie wird im Palast des Kalifen in der Hauptstadt eingesperrt. Da du keine Kontrolle über den Geist hattest, wurdest du nicht verhaftet, aber aus Zaratan verbannt. Du kannst nach Verlassen nicht mehr durch die Stadttore zurückkehren. Kehre zur Meerjungfrau zurück und sage ihr, daß du zum Deadmans Reef gehen wirst. Wandere zu den südwestlichen Ufern der Oase und sage 'Jorgizra Jetzona', um eine Schildkröte herbeizurufen.



5. Steige auf den Rücken der Schildkröte, die dich zum Deadmans Reef führt. Vor dem Eintreffen mußt du 3 Schlüssel finden. Sie befinden sich in den Truhen, die auf der Insel versteckt sind. Du wirst auch Münzen im Sand finden - paß auf! Einige der Münzen verwandeln sich in Zombies!



6. Nachdem du alle der Schlüssel eingesammelt hast, mußt du auf das Schiffswrack gehen. Hüte dich vor dem Piraten, der mit Pfeilen auf dich schießt, sobald du versuchst, auf das Wrack zu gelangen. Wenn du auf dem Schiff bist, gehe unter Deck, betrete die Türen und kille die Skelette, die sich drinnen aufhalten.



7. Nachdem du noch 2 weitere Türen passiert hast, wirst du in einen letzten Raum hineinkommen, in dem sich eine Zauberin befindet. Sie wird Magie auf dich schleudern - du mußt sie schnell besiegen! Nachdem du dies hinter dich gebracht hast, bekommst du Zugang zu mehreren Schätzen und zum Schiffstor.



8. Springe durch das Tor, um zur nächsten Ebene der Existenz gebracht zu werden. Mache dich zur Mitte der Plattform auf und zerschmettere den grünen Orb, der sich in der Mitte befindet. Als Ergebnis wird das Schiff wiederhergestellt und zur See teleportiert werden. Wenn du nun zurückkehrst und den kleineren Orb berührst, wird deine Gesundheit wieder voll hergestellt werden.

AL QADIM

Zauberpuzzle



1. Kehre auf das Deck zurück und spreche mit dem Steuermann. In Zukunft wird er dich von Insel zu Insel bringen. Frage ihn nun, ob er dich nach Zaratan zurückbringt. Um aus dem Boot herauszukommen, klettere einfach ins Ruderboot hinein. Dieses fährt dich zum Ufer.



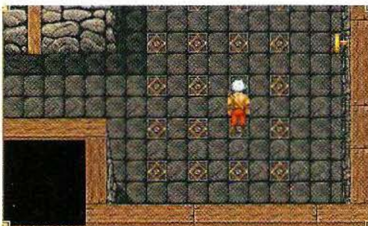
2. Nachdem du am Ufer angelangt bist, hast du vielleicht die Möglichkeit, deine Gesundheit wieder herzustellen, indem du zum Teich an der Westseite der Oase zurückkehrst. Auf dem Weg dorthin mußt du aufpassen - es gibt eine Menge von diesen Hyänen und Wirbelwinden, die dich angreifen werden.



3. Setze deinen Weg nach Norden zum Zauberturm fort. Am Tor mußt du die Wörter aussprechen, die du vorher gelernt hast, um Zugang zu erhalten. Wenn du den Turm betrittst, wirst du zu einem Gebiet der Herausforderung teleportiert. Hier wirst du von vielen gefährlichen und gerissenen Puzzles getestet.



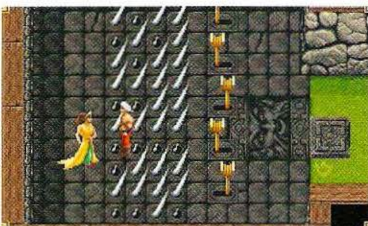
4. Hier gibt es nur eine Basisroute, die du nehmen kannst, wenn du den Irrgarten erfolgreich beenden willst. Halte nach Wänden Ausschau, die pulsieren werden. Dies könnte eine Gelegenheit darstellen, durch die Wand zu wandern. Achte auf die grünen Teiche, da kleine Teile des Pools dich verfolgen werden!



5. In diesem Puzzle mußt du auf die blauen Steine treten, da sie aufleuchten. Dies geschieht in nahezu allen Fällen, wo sich blau markierte Muster auf dem Boden befinden. Ziehe einmal an dem Schalter, nachdem du auf alle blauen Steine getreten bist.



6. In diesem Test wird von dir erwartet, daß du dir merkst, wie oft die Steine auf dem Boden blau aufleuchten. Du wirst dann gefragt, welcher Stein zweimal aufleuchtete, und danach, welcher Stein nicht aufleuchtete. Gib deine Antworten richtig ab, sonst mußt du diesen Test noch einmal wiederholen.



7. Bei diesem Test mußt du eine Kombination der 5 Schalter aktivieren, um durch die Spikes zu reisen. Aktiviere den ersten, den zweiten und fünften Schalter von oben. Du kannst nun durch die Spikes wandern und mit der Frau auf der anderen Seite reden.

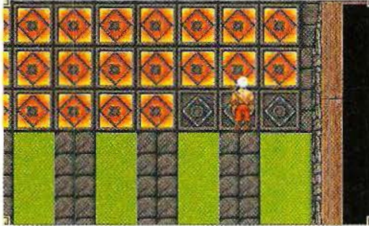


8. Für diesen Test mußt du auf den Tafeln reiten. Sie werden sich über den grünen Schleim bewegen und dich in andere Teile des Zimmers und letztendlich zu einem Schalter bringen. Aktiviere diesen, um in den nächsten Teil des Labyrinths zu gelangen.



AL QADIM

Schloß des Kalifen



1. Dies ist eines der komplizierteren Puzzles im Labyrinth. Du beginnst mit einem blauen Quadrat vor dir. Trete auf das Quadrat, damit einige der verbundenen Quadrate auch blau aufleuchten. Du mußt nur auf die blauen Rechtecke treten, um den Schalter im Norden und dann den Weg hinaus zu erreichen. Er befindet sich in der südwestlichen Ecke.



2. Du mußt an einer Reihe von Hebeln ziehen, um einen Weg aus Felssteinen durch einen Lavapool zu kreieren. Die ersten 5 Schalter müssen in der folgenden Reihenfolge betätigt werden: Norden, Süden, neuer Hebel Nord, neuer Hebel weiter nördlich und neuer Hebel im Süden. Wenn du an den Hebeln ziehst, werden noch mehr Felssteine erscheinen, um dir den Zugang zu den neuen Hebeln zu ermöglichen.



3. Im Labyrinth wirst du von Steingesichtern im Boden angesprochen. Du wirst von ihnen mit Fragen bombardiert. Du mußt sie richtig beantworten, d. h. mit anderen Worten, daß sie mit dem Steingesicht übereinstimmen. Während du antwortest, bringe den Gesichtern Demut, Ehre und absolute Ehrlichkeit zum Ausdruck. Nachdem du alle Hindernisse passiert hast, wirst du zurück in den Turm teleportiert. Gehe hinauf und betrete die Räume des Zauberers.



4. Wenn du den Bereich des Zauberers betrittst, wirst du ihn und seine Frau kennenlernen. Seine Frau ist die Meerjungfrau, der du schon früher begegnet bist. Der Zauberer teilt dir den Grund deiner nächsten Aufgabe mit. Du kannst nun zur Hauptstadt zurückkehren.



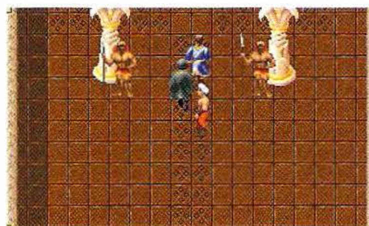
5. Wenn du irgendwann einmal mehr Geld benötigst, dann kannst du zum Sand Point Spielclub gehen. Du kannst um 50 bis zu 500 Münzen spielen. Eine Karte wird ausgewählt, und du hast 6 Versuche frei, die Karte zu benennen. Der Croupier sagt dir nur, ob die geschätzte Karte höher oder niedriger ist als die ausgewählte Karte.



6. Die Meerjungfrau im Zauberturm wird dir auftragen, ihr eine vergoldete Taube zu beschaffen. Du kannst diese vom Supernatural Warenhaus der Stadt kaufen. Bringe die Taube zu der Meerjungfrau, und sie gibt dir dafür eine Schriftrolle.



7. Nach dem Erhalt der Schriftrolle solltest du zur Stadt zurückkehren und in den fernen Norden wandern. Du wirst nach einiger Zeit die Tore zum Schloß des Kalifen erreichen. Verschaffe dir Eintritt zum Schloß, um mit dem Wesir und einigen Wächtern Bekanntschaft zu machen.



8. Frage den Wesir, ob du deine Familie sehen kannst. Er antwortet dir mit der Frage, ob du über diesen Anlaß nicht mit dem Kalifen reden möchtest. Antworte bestimmt. Du wirst nun in das Innere des Schloßes geführt und darauf hingewiesen, auf einen Gongschlag zu warten, bevor du den Kalifen sehen kannst.

AL QADIM

Der Bücherei-Eremit



1. Der Gong ertönt, damit du den Kalifen sehen kannst. Frage ihn, ob du deine Familie sehen kannst. Er wird deine Frage verneinen. Bleibe standhaft und schwöre, daß du nicht gegen das Gesetz verstoßen wirst. Du bekommst einen Test, um herauszufinden, ob du die Wahrheit sprichst. Beantworte alle Fragen wahrheitsgemäß, um dir sagen zu lassen, daß du nur deinen Vater besuchen kannst.



2. Mit der nun erzielten Erlaubnis kannst du dich zu den westlichen Quartieren aufmachen und die Stufen, die in den Kerker herunterführen, ausfindig machen. Du triffst einen Wächter, der dich zu deinem Vater führt.



3. Während des Gesprächs mit deinem Vater wird er dir sagen, daß du deine Mutter und deine Schwester suchen mußt, um dich über ihren Gesundheitszustand zu erkundigen. Du kannst dich nun in den Kerkern frei bewegen und mit anderen Gefangenen reden.



4. Du mußt zuerst deine Schwester suchen. Sei aber sehr vorsichtig, damit du nicht von menschlichen Wächtern oder Robotern dabei erwischt wirst, daß du mit ihr redest. Im Gespräch mit deiner Schwester findest du heraus, daß sie dabei ist, ihren Verstand zu verlieren, aber sie gibt dir ein Geschenk.



5. Du mußt nun zu deiner Mutter gehen und mit ihr sprechen. Laß dich aber nicht von den Wächtern erwischen. Gehe danach zu der Zelle deines Vaters zurück. Er wird dir überschwenglich danken und dir ein Geschenk überreichen. Du kannst nun das Schloß verlassen und zum Schiff zurückgehen.



6. Auf dem Schiff angelangt, teile dem Steuermann mit, daß du zu der Insel Shibaz möchtest. Dies ist die Heimat des Bücherei-Eremiten. Durchsuche den Obdachlosen und sammle alle Schätze und Schriftrollen ein, die du finden kannst.



7. Viele Feinde werden dich an deinem Fortgang durch die Gebäude behindern. Die Zombies und die Skelette sind noch immer in der Nähe. Du mußt auch ein paar alte Hexen, die Sandwirbelstürme und die Bienenschwärme überstehen.



8. Einer der Räume verbirgt 2 Schatztruhen und 2 Möbelstücke. Gehe unter keinen Umständen in diesen Raum hinein. Wenn du es dennoch tust, wirst du von den Gegenständen im Raum solange brutal angegriffen, bis du besiegt bist!

AL QADIM

Betreten des Bibliothek-Irrgartens



1. Vielleicht bist du über den Grundriß der Gebäude etwas verwirrt, und es wird dir etwas fremd erscheinen. Versuche, dich von der Hyänenhorde nicht in die Ecke drängen zu lassen, und bleibe in Bewegung!



2. Neben den Standardmonstern wirst du einen Weg entdecken, der mit Speeren bestückt ist. Außerdem wirst du von Hexen angegriffen, die die Fähigkeit besitzen, sich unsichtbar zu machen. Sie werden sichtbar, sobald du ihnen zu nahe kommst. Betrete den Weg und feuere dir die Bahn frei!



3. In den Hallen, die hinter den Hexen liegen, wirst du mit 3 Statuen konfrontiert. Untersuche sie und gib der ersten eine Münze, der zweiten die Schriftrolle, die du früher auf der Insel 'Heart Of Stone' gefunden hast. Das Feuer hinter den Statuen wird nun gelöscht und gibt dir den Weg frei.



4. Danach kommst du in einen Raum, der eine magische Truhe enthält. Die Truhe spricht! Gib ihr so viele Schätze und Edelsteine, wie du kannst, da du mit einer Scherbe Mondgestein belohnt wirst, welche magischerweise dein Schwert aufpowern wird.



5. Nach der Unterhaltung mit der Schatztruhe wirst du einen Mann auf einem fliegenden Teppich sehen. Du mußt diesen Mann verfolgen und mit ihm reden. Wenn du es schaffst, mit ihm zu sprechen, sei höflich und frage um die Erlaubnis, Zugang zu seiner Bücherei zu erhalten.



6. Nach diesem Gespräch wird der Durchgang zu der Bibliothek für dich offen sein. Der Eingang befindet sich in einem Raum, den du vorher schon betreten hast - er beinhaltet eine mysteriöse Konstruktion.



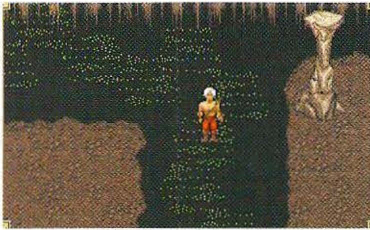
7. Nachdem du die Stufen hinabgestiegen bist, wirst du ein Labyrinth betreten. Du mußt den Irrgarten vervollständigen, bevor du Zugang zu der Bücherei erhältst. Es gibt viele neue Puzzles im Irrgarten zu lösen - mit vielen Statuen, die dich attackieren werden! Um an ihnen vorbeizukommen, mußt du dich außerhalb ihrer Reichweite bewegen und dann schnell an ihnen vorbeirennen.



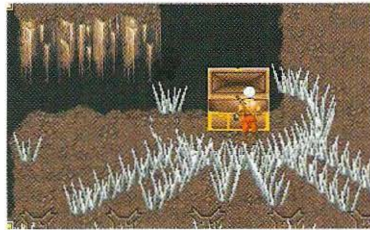
8. Du stößt auf eine Ansammlung von Vasen. Zerschlage alle Vasen, um die Belohnungen, die einige der Vasen enthalten, einzusammeln. Bewege dich auf den zerbrochenen Scherben vorwärts, da sich auf den leeren Gebieten tödliche Fallen befinden.

AL QADIM

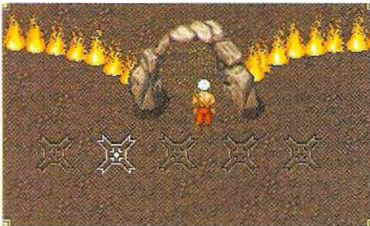
Die Bibliothek



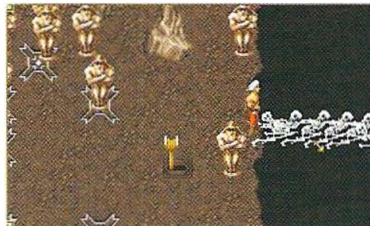
1. Du begegnest einem Vorsprung, auf dem ein Buch liegt. Die Brücke, über die du den Vorsprung erreicht hast, ist weggerutscht. Um den Vorsprung zu verlassen, mußt du das Buch laut vorlesen und zum nördlichen Teil des Vorsprungs wandern. Zwinge dich selbst vorwärts, damit ein grüner Energiepfad erscheint. Folge sicherheitshalber dem Weg.



2. Im südlichen Teil des Labyrinths steht eine große Truhe. Du mußt auf alle lilafarbenen Runen oder Muster auf dem Boden treten. Nachdem du auf alle draufgetreten bist, wird ein Weg erscheinen, auf dem du die große Truhe erreichen und alle Schätze einsammeln kannst.



3. An diesem Ort befindet sich eine Anzahl von sehr schnell aufleuchtenden Runen. Du mußt auf alle Runen schnell drauftreten. Dies wird vorübergehend das grüne Kraftfeld herunterdrücken und dir den Weg durch den Eingang ermöglichen.



4. In dem Raum mit den beweglichen Statuen mußt du auf alle Runen treten. Eine Menge Statuen werden dich angreifen. Hier befindet sich ein Schalter, den du aktivieren mußt, um alle Statuen für einen Moment erstarren zu lassen. Nachdem du auf alle Runen getreten bist, erscheint eine Skelettbrücke, die dich zu einem fliegenden Teppich führt.



5. Fliege mit dem Teppich zu der angrenzenden nördlichen Plattform, wo eine Treppe dich erwartet. Fliege über die lilafarbene Rune, lande in der Nähe und klettere die Stufen runter.



6. In der Bibliothek mußt du den Namen vom Geist des Lords ausfindig machen. Finde dazu eine von zwei Truhen: Schrein 'Of Eternal Hope' und Schrein 'Of Wordily Care'. Lege den Spiegel, den du vom Zauberer des Oasenturms erhalten hast, in einen dieser Schreine.



7. Nun mußt du nach einem Geheimgang in der Wand Ausschau halten. Dieser befindet sich in dem nördlichen Teil der Bücherei, und du siehst Ogres durch ihn durchgehen. Gehe in den Geheimgang hinein und folge dem Weg.



8. Du wirst eine große weiße Vase finden. Zerschlage sie mit deinem Schwert, damit eine Schriftrolle zum Vorschein kommt. Lese die Schriftrolle, damit der Name der Insel erscheint, und kehre den Weg zurück, den du gekommen bist, um nach dem Eremiten Ausschau zu halten.

AL QADIM

Der Efreet



1. Mach dich nun auf, um mit dem Eremiten zu reden. Erzähle ihm fortlaufend, daß du ein Geschenk für ihn hast, bis er dir andeutet, es in einen der Schreine zu legen. Wenn er den Spiegel findet, mußt du nochmals mit ihm sprechen. So bekommst du von ihm ziemlich einfach den Namen der Insel heraus.



2. Nachdem du mit dem Eremiten geredet hast, kannst du die Bücherei über die Treppe verlassen. Steige auf den Teppich und fliege zu dem nach draußen führenden Treppenhaus. Verlasse das Labyrinth und klettere auf dein Schiff zurück. Sage dem Steuermann, daß er dich zur Insel des Geistes vom Lord bringen soll.



3. Wenn du die Insel erreichst, wirst du schnell feststellen, daß die Insel von Sandfäusten abgegrenzt ist. Um sie zu umgehen, mußt du nach der Landung gegen den Uhrzeigersinn die Küste entlanglaufen, bis du den Halbkreis der Sandfäuste erreichst.



4. Wenn du diese Fäuste erreicht hast, mußt du ihnen folgen, bis du 2 Reihen von Fäusten nebeneinander siehst, die sich rauf- und runterbewegen. Wandere durch die Mitte dieser Fäuste, um auf einen angsteinflößenden Läufer zu stoßen.



5. Auf dem Läufer sitzt der Efreet. Frage den Efreet nach einer Audienz mit dem Geist des Lords. Er verweigert diese und wird ausfallend. Bleibe ruhig und bestehe darauf, angehört zu werden. Letztendlich wird er dich aussenden, um die weiseste Schlange der Welt für seinen Meister zu holen.



6. Um die weiseste Schlange zu bekommen, mußt du zu deinem Schiff zurück und zur Hauptstadt segeln. Du mußt in den Laden, der 'Reptilian Desires' heißt, gehen. Kaufe die Schlange und bringe sie zum Efreet. Er wird die Schlange verspeisen und dir auftragen, ihm die heißeste Kohle der Welt zu besorgen.



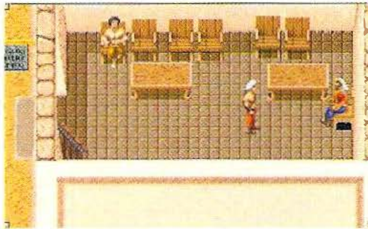
7. Kehre mit dem Boot zur Stadt zurück und gehe in den Laden 'Ha-Kim's Heating'. Erwerbe die Kohle, kehre zum Boot zurück und bringe die Kohle zu Efreet. Teile ihm nochmals die Dringlichkeit deiner Aufgabe mit, und der Efreet wird dich ersuchen, ihm Ingrids Schleier zu holen.



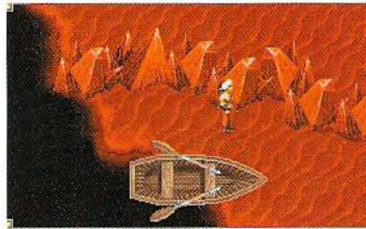
8. Und nochmals mußt du in die Stadt, um in Ingrids Laden zu gehen. Kaufe den Schleier und kehre zu Efreet zurück. Gib ihm den Schleier und bitte nochmals darum, den Lord zu besuchen. Der Efreet wird den Schleier verbrennen und dir auftragen, ihm den letzten Gegenstand zu beschaffen - eine Flasche von Ewiger Leere!

AL QADIM

Die Djinn Lords



1. Um herauszufinden, wo sich die Flasche befindet, mußt du nochmals zur Stadt zurückkehren und den 'Closed Inn' betreten. Einer der 2 Kunden wird dir mitteilen, daß sie sich auf der Insel Senat befindet. Kehre zu deinem Schiff zurück und segle zu der Insel.



2. Bei der Landung auf der Insel wirst du feststellen, daß es sehr heiß ist. Es gibt viele feurige Elemente zum Angreifen. Wenn sie nicht zurückschlagen, halte dich zurück, da du zweimal soviel Schaden davonträgst. Die Tatsache allein, daß du dich auf dem gefürchteten Fels befindest, ist Schaden genug.



3. Du wirst ein paar Truhen auf der Insel finden, die Schätze enthalten. Versuche, nicht soviel Zeit zu verschwenden, sie zu suchen. Statt-dessen mußt du dem Labyrinth aus Felsen zum Zentrum folgen.



4. Folge dem Pfad den ganzen Weg um die Insel herum und gehe dann in die Mitte. Hier findest du eine große Kiste, in der sich die Flasche mit der 'Ewigen Leere' befindet. Sammle die Flasche ein und kehre so schnell wie möglich zu deinem Ruderboot zurück.



5. Du kannst nun mit der Flasche zu Efreet zurückkehren. Überzeuge ihn, die Flasche zu öffnen, um sicherzustellen, daß sie leer ist. Wenn die Flasche offen ist, wird der Efreet hineingesogen, damit du endlich mit deiner Aufgabe fortfahren kannst.



6. Diese Insel besitzt 6 Grundzüge. Der Agent der Djinns streunt im westlichen Teil der Insel umher. Spreche mit ihm, um Informationen bezüglich der Lorde zu gewinnen. Dieser Agent ist von Fäusten umringt und sitzt auf einem fliegenden Teppich.



7. Das 2. Merkmal der Insel ist der Agent von Daos. Er bewandert den östlichen Teil der Insel. Sprich mit ihm. Er wird dir mitteilen, wie du die Djinn Lords erreichen kannst. Das Schachbrett ist das letzte Merkmal der Insel und dient als Teleport, der dich zu den 4 Djinn Lords bringt.



8. Um das Schachbrett herum befinden sich Pflanzen. Alle, außer einem der Vierecke auf jeder Seite des Bretts, sind blockiert. Jede Kluft stellt den Eingang zu einem der Lords dar. Du mußt das Brett in geraden Linien überqueren, damit die Quadrate aufleuchten. Dies zeigt an, daß du den richtigen Weg eingeschlagen hast. Du mußt spiralförmig über Viereck 5, dann 3 und dann 1 wandern, um die 4 Lords zu erreichen.



AL QADIM

Auf der Suche nach Wahrheit



1. Anfänglich mußt du alle Lorde einmal besuchen und mit ihnen reden. Dann mußt du Marid, den großen Lord dieser Insel besuchen. Die Stimme seiner Geschichtenerzählerin befindet sich in einer Flasche - er will sie zurück! Du mußt sie von einem der anderen Lorde holen.



2. Du mußt nun in das Untergrundlager des Lords Dao gehen. Du brauchst von dem Dao, der die Brücke bewacht, nicht angekündigt zu werden. Wandere stattdessen über die Brücke. Hinter dem Dao-Wächter befindet sich eine Schar von beflügelten Kreaturen, die dich angreifen wird.



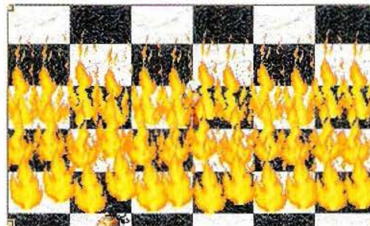
3. Du mußt alle dich angreifenden Kreaturen vernichten und dir deinen Weg zu Lord Dao bahnen. Lord Dao gibt dir die Geschichtenerzählerin, wenn du ihr dafür den luftigen Juwel 'Of Pale Blue Fire' von den Djinns gibst. Wenn du dies geschafft hast, wird die Geschichtenerzählerin im Süden der Höhle frei sein.



4. Gehe zu den Djinn Lords und rede sie mit ihren richtigen Namen an. Der rote Lord heißt Saratah und der blaue Lord heißt Budisha. Erkläre dich zu ihren Anforderungen bereit, und sie werden dir den Juwel geben. Bringe diesen zu Lord Dao, die die Geschichtenerzählerin freigibt. Bringe sie zu Marid, und Marid gibt dir nun einen Efreet-Trank.



5. Benutze die südlichste Strecke, um Lord Efreet zu erreichen. Wandere 5 Quadrate nach Norden, 3 nach Osten und 1 Quadrat nach Süden. Du wirst nun zu dem Quartier von Lord Efreet gebracht. Aber du mußt zuerst mit dem Wächter sprechen!



6. Du kannst Lord Efreet nur durch das Überqueren des Schachbrettes erreichen. Wenn du es betrittst, wird das Brett Feuer fangen. Trinke den Efreet-Trank und wandere durch die Flammen, die dir nichts mehr anhaben können.



7. Gehe zum Lord und spreche mit ihm. Er wird dir von dem Namenlosen berichten. Er deckt auf, daß dein eigener Vater ein Namenloser ist, und überreicht dir eine Scherbe Mondgestein. Sie wird dein Schwert aufpowern. Segle nun der Hauptstadt entgegen.

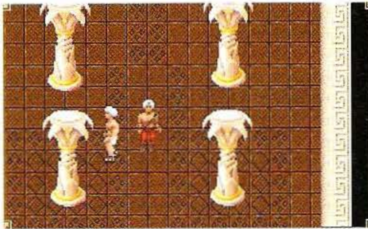


8. Nachdem du auf der Insel gestrandet bist, mußt du durch die Schloßtore und zum Norden der Stadt wandern und nochmals das Schloß des Kalifen aufsuchen. Frage den Wesir nach einem Meeting mit deinem Vater. Dies wird dir verweigert, was dich in einem Dilemma zurückläßt.

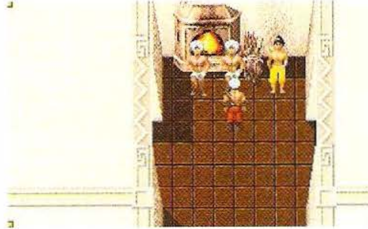


AL QADIM

Rückkehr zu den Kerkern



1. Aufgrund der Zurückweisung vom Kalifen kannst du das Schloß verlassen. Wenn du hinausgehst, wirst du von einem Diener angehalten. Er teilt dir mit, daß Sumie, die Küchenchefin, mit dir reden möchte. Bahne dir deinen Weg zu der nordöstlichen Ecke des Schloßes.



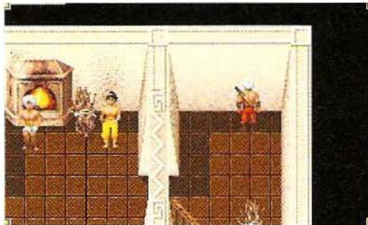
2. Sumie steht in orangefarbenen Kleidern in der Küche. Sie bietet dir ihre Hilfe an, indem sie dir über einen Geheimgang zu den Kerkern berichtet. Dieser befindet sich in dem Zimmer rechts von der Küche. Du wirst - wie auch immer - den Schlüssel zu dem Durchgang benötigen.



3. Um den Schlüssel zu erhalten, mußt du zuerst zum Büro 'Of Fair Trade', das sich neben dem Stadteingang befindet. Betrete das Gebäude und rede mit dem Eigentümer. Gib ihm keine Antwort, wenn er dich fragt, was du willst. Gehe dann hinter die Ladentheke und frage ihn nach dem Schlüssel. Laß ihn wissen, daß Sumie dich geschickt hat. Er teilt dir mit, den Schlüssel vom Bäcker zu holen.



4. Gehe zum Bäcker, der seine Ware auf dem Open-Air-Markt im nördlichen Teil der Stadt verkauft. Frage ihn nach dem Schlüssel der Knochen. Der Bäcker verpflichtet sich, dir den Schlüssel auszuhändigen. Du kannst nun zum Schloß zurückkehren.



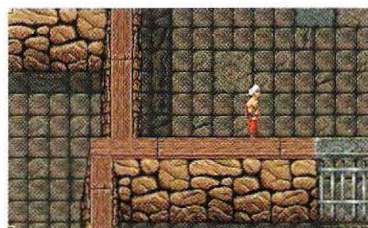
5. Kehre zur Küche zurück und betrete den Raum auf der rechten Seite. Drehe dein Gesicht zu der Nordwand und äußere den Wunsch, den Durchgang zu betreten. Steige die Stufen hinunter, um an eine andere Reihe von Räumen und Puzzles zu gelangen.



6. Wenn du in die Kerker hineinkommst, mußt du vorwärts wandern und den 1. Raum im Westen betreten. Du mußt entweder die Felsen auf dich zuziehen oder gegen sie drücken, um Zugang zu vielen der Räume zu erhalten. Paß auf die giftigen Spinnen auf!



7. Nach Betreten des 1. Raumes mußt du den Schlüssel einsammeln, der sich hinter einem Felsen an der Südwand versteckt hält. Setze deinen Weg nach Norden und zum nächsten Raum fort, töte die Spinnen und wandere in das nächste Zimmer.



8. Nachdem du hier eingedrungen bist, mußt du dich nach rechts drehen und durch das Tor gehen. Dies ist die Stelle, an der die Lösung fürs erste beendet wird. Der 2. Teil wird in der nächsten Ausgabe von PC Games erscheinen. Vergiß nicht, Ausschau nach der Fortsetzung dieses epischen Abenteuerspiels, das Al Quadim heißt, zu halten.

DIE SIEDLER

Die Siedler ist ein strategisches Spiel der Planung und der Eroberung. Du mußt deine Stadt gut verwalten und dich vor den Nachbar-Armeen schützen.

Spielstrategie...



1. Wähle ein Gebiet mit guten Mineralvorräten, mit Bäumen, Steinen und einem Berg in der Nähe.



2. Baue eine Holzfällerhütte in Nähe der Bäume, eine Forsthütte in einem offenen Gebiet und eine Steincutterhütte in der Nähe von den Steinen.



3. Lege Prioritäten für den Transport von Gütern fest und setze Baumaterialien als erstes auf diese Liste.



4. Dies ist der schnellste Weg, um Nahrungsmittel zu produzieren. Alles, was du dazu brauchst, ist ein See und eine Fischerhütte in seiner Nähe. Aber fische einen See nicht leer, denn wenn alle Fische gefangen sind, kann der See sein Gleichgewicht nicht zurückerlangen.



5. Dies nimmt etwas mehr Zeit und Raum in Anspruch, als zu angeln, aber deine Erfolgsquote liegt höher. Um Brot herzustellen, mußt du eine Weizenfarm anlegen, eine Mühle, um das Korn zu mahlen, und eine Bäckerei, um Brot zu backen.



6. Auch hierfür benötigst du Zeit und Raum, aber du kannst damit die höchste Erfolgsquote erzielen. Du brauchst eine Weizenfarm, um die Schweine zu füttern, eine Schweinefarm, um die Schweine zu züchten, und einen Metzger, um das Fleisch zu verarbeiten.



7. Gebäude können sowohl von Produzenten als auch von Konsumenten sein. Produzenten produzieren die Gütter der Konsumenten. Plaziere die Produzenten in die Nähe von Konsumenten. Baue Holzfällerhütten neben den Sägemühlen, um die Produktion von Brettern zu erhöhen.



8. Plaziere Produzent und Konsument nicht auf einem Weg, auf dem eine Burg oder ein Lagerhaus zwischen ihnen stehen würde. Die Güter der Produzenten würden in der Burg gelagert werden, bevor sie den Konsumenten erreichen, und so den Ablauf zwischen ihnen aufhalten.



DIE SIEDLER

...Spielstrategie...



9. Produzenten- und Konsumentenketten können die Produktion von Materialien erhöhen, die mehr als 2 Stufen zu ihrer Herstellung benötigen.



10. Vermeide auf langen Straßen die tiefen (roten) Straßensektionen. Der langsamste Teil der Straße dient als Richtlinie für die allgemeine Straßengeschwindigkeit.



11. Wenn zwischen 2 Gebäuden ein schneller Straßentransport benötigt wird, kannst du speziell zu diesem Anlaß eine zusätzliche Straße anlegen.



12. Mit einem Straßenlayout in Form eines Gitters erzielst du ein bestmögliches Transportsystem.



13. Eisen - wird benutzt, um Werkzeuge und Waffen herzustellen.



14. Gold - erhöht die Moral deiner Ritter und läßt sie tapferer kämpfen.



15. Kohle - wird im Raffinationsprozeß von Eisen und Gold benötigt.



16. Granit - wird benötigt, wenn die erste Steinschicht aufgebraucht wurde.

DIE SIEDLER

...Spielstrategie...



17. Erbaue Bergwerke so nahe an Mineralvorkommen, wie das Gelände es erlaubt. Dadurch erzielst du einen größeren Nutzen aus dem Bergwerk.



19. Goldschmied - verbraucht Gold, Erz und Kohle. Dafür produziert er Goldklumpen.



21. Lager - wenn dein Schloß keine Güter mehr aufnehmen kann, mußt du ein Lager bauen, um überschüssige Vorräte zu verstauen. Lager können auch benutzt werden, um Materialien in der Nähe einer Baustelle unterzubringen, die zu weit von der Burg entfernt liegt und somit Versorgungsrouten davon abhält, effektiv zu funktionieren.



23. Schmied - verbraucht Kohle und Eisen, produziert daraus Waffen. Je mehr Waffen deine Stadt besitzt, um so mehr Ritter kannst du ausrüsten.



18. Bergleute brauchen zum Arbeiten Nahrungsmittel. Wenn sie hungrig werden, gehen sie auf Streik. Streikende Bergleute marschieren vor der Mine rauf und runter.



20. Stahlarbeiter - verbrauchen Eisen, Erz und Kohle. Sie stellen Stahl für Waffen und Werkzeuge her.



22. Schiffbauer - verbraucht Holz, produziert Schiffe, kann Güter über den Seeweg schneller als über den Landweg transportieren. Setze auf allen weiten Versorgungswegen Schiffe ein!



24. Werkzeugmacher - verbraucht Holz und Eisen, und produziert alle Werkzeuge.

DIE SIEDLER

...Spielstrategie



25. Ritter in großen Militärgebäuden (wie Burgen, Lagern, Aussichtstürmen) werden fortlaufend ausgebildet. Ritter, die sich auf Vorposten befinden, nicht. Um eine durchtrainierte Kampfmacht zu kreieren, mußt du die Ritter so lange wie moglich in den Burgen lassen.



26. In Militärgebäuden befinden sich Ritter und Gold. Je mehr Gold ein Ritter besitzt, um so tapferer wird er kämpfen.



27. Flaggen auf Militärgebäuden werden höher gehievt, wenn sich eine größere Anzahl von Rittern in dem Gebäude befinden. Die Symbole auf den Flaggen zeigen die Wahrscheinlichkeit eines Angriffes auf dieses Gebäude an.



28. Wo die Grenzen zweier Städte sich treffen, kann es passieren, daß Festungen im Wettlauf gebaut werden. Beteilige dich an einem solchen Wettlauf nur, wenn deine Versorgungswege schnell genug sind, um den Feind zu schlagen.



29. Wenn dein Feind versucht, eine große Festung an einem Grenzpunkt zu erbauen, schneide ihm den Versorgungsweg zu der Baustelle ab oder zerstöre alles zusammen - konstruiere eine Wachhütte in der Nähe, bevor das Bauwerk beendet ist.



30. Versuche, die Goldminen deiner Gegner zu vernichten. Dies wird dir helfen, die Moral ihrer Ritter zu schwächen.



31. Halte Festungsanlagen an der Front immer gut bewacht. Der Feind wird dann nicht so schnell deine wichtigen Gebäude erreichen können.



32. Bevor du einen Hauptangriff ausführst, mußt du darauf warten, daß alle Konstruktionsarbeiten zum Stillstand kommen. Erhöhe dann die "Ritteranzahl", wie oben auf dem Screen angezeigt. Die arbeitslosen Bauarbeiter werden in die Armee eingezogen.



33. Beobachte immer - wenn du Zeit hast - deinen Feind! Du kannst Informationen über seine Militärpower herausbekommen und manchmal eine rechtzeitige Warnung vor einer Attacke erhalten.

THE HORDE

Hinweise zu den ersten 3 Levels für 'The Horde':
The Horde ist ein mittelalterliches Spiel über Magie und Monster, in dem Sir Chauncey das Königreich vor den hungrigen Hordlings retten muß!

Der Feind

Die Horde-Armee trägt oft Gold bei sich - überprüfe immer das Gebiet, in dem sie für Münzen umgebracht wurden!



Jugendliche Hordlings
Diese Monster sind die schwächsten von The Horde - ein Schlag mit dem Schwert 'Grimthwacker' wird sie vernichten.



Dschagannath Hordlings
Langsame, schwere Biester - sie vertragen 10 Schläge, bevor sie erledigt sind. Wende Schlag- und Lauftaktiken an, um sie von deinem Dorf wegzulocken.



Shaman Hordlings
Diese magischen Älteren können teleportieren und mit Feuerbällen auf Chauncey werfen - greife sie während des Essens an, um sie vom Teleportieren abzuhalten. Shamanen kannst du mit einem Schlag killen, und sie tragen oft eine Menge Geld mit sich herum.



Buddel Hordlings
Wenn du vor einer Hordenattacke deine Verteidigung planst, mußt du auf Hordlings achtgeben, die in deinem Dorf herumbuddeln. Wenn du einen sichtest, mußt du ihn ausgraben, denn ansonsten kommen Jugendliche Hordlings in dein Dorf.



'Kuzdu' Unkraut
Diese kleinen roten Pflanzen sind dem Kuzdu Pilz ähnlich und können von Chauncey während einer Hordenattacke ausgegraben oder zertreten werden, um sie zu töten.



Piranha Hordlings
Sehr schnelle Läufer - warte, bis sie ein Haus angreifen, und schlage zu, wenn sie versuchen, sich ihren Weg hereinzubahnen. Nur mit einem Schlag kannst du sie erledigen.



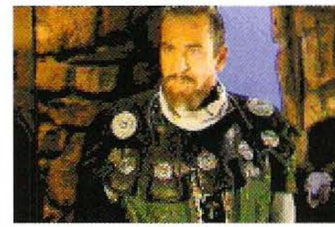
Wald Hordlings
Schnelle, knifflige Kreaturen - sie verstecken sich hinter Baumstämmen und blasen Pfeile auf Chauncey oder versuchen, ihn aus dem Dorf wegzuführen. Du mußt sie genau wie die Piranha Hordlings angreifen - wenn sie damit beschäftigt sind, in ein Haus einzubrechen! Ein Schlag wird sie vernichten!



Sumpf Hordlings
Sie schwimmen wie die Krokodile, wenn sie sich im Sumpf befinden. Greife sie an Land an, da du sie im Wasser nur schwer erwischen kannst. Töte sie mit einem Schlag!



'Kuzdu' Pilz
Dieser rote Pilz wächst an Früchten und verbreitet sich über gutes Farmland. Er kann von Chauncey ausgegraben werden, damit eine zu weite Ausdehnung vermieden wird.



Der große Kanzler
Dieser schlüpfrige Charakter wird versuchen, Chauncey davon abzuhalten, die Horde zu entfernen. Er kann zusätzliche Hordenattacken in Chaunceys Dorf senden und wird den armen Chauncey in den Kerkern einsperren, wenn dieser seine Steuern nicht bezahlen kann.



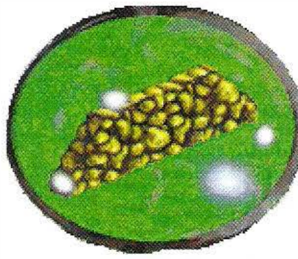
THE HORDE

Chaunceys Ausrüstung

Chauncey kann die folgenden Gegenstände kaufen, die ihm dabei helfen werden, die Horde zu besiegen:



Ein Lendenstück
kostet 50
Dieses riechende Stück Fleisch zieht die Horde an. Stelle ihnen eine Falle, indem du ein Lendenstück mit gespikten Gruben umgibst, um die weniger intelligenten Hordlings in ihren Tod zu locken.



Steinmauern
kosten 150
Diese Mauern sind für alle, außer für die Dschagarnnath Hordlings, undurchdringlich und sollten dafür benutzt werden, deinen kostbarsten Besitz zu beschützen.



Ritter
kosten 250
Starke Männer, die überall dort Wache schieben, wo sie plaziert werden. Sie greifen jeden Hordling an, der in Reichweite gerät.



Bomben
kosten 250
Sie sind gegen die Shaman Hordlings nützlich. Sie können auf dem Boden angebracht und gegen den Feind getreten werden. Sie explodieren beim Zusammenstoß mit einem Hordling.



Teleport-Ring
kostet 300
Mit ihm hat Chauncey die Möglichkeit, auf der Karte von einem Punkt zum anderen zu reisen. Dies spart sehr viel Zeit, wenn die Ortschaften zu groß für Chauncey werden und er nicht mehr schnell rüberrennen kann.



Der heiße Knaller
kostet 500
Diese flammenwerfende Waffe brennt alle Hordlings, wenn sie damit in Berührung kommen, aber sie besitzt nur eine kurze Reichweite und kostet Chauncey eine Menge Gold.



Schützen
kosten 750
Diese angeheuerten Männer stehen Wache und feuern mit Pfeilen auf jeden Hordling, der in ihre Nähe kommt.



Boots
kosten 300
Sie beschleunigen Chauncey im Lauf und vereinfachen das Reisen im Dorf wesentlich.



Roscoe
kostet 500
Wenn Chauncey einen Handel mit Roscoe, dem Drachen, macht, wird er das Dorf beschützen, indem er Flammen auf alle Hordlings spuckt, die sich Chauncey nähern.

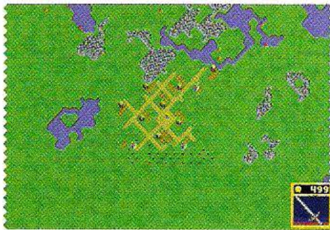


Fels der Heilung
kostet 1000
Er kann zu jeder Zeit von Chauncey benutzt werden, um seine volle Stärke wiederherzustellen.

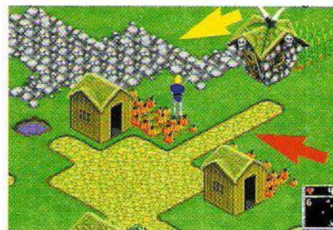


THE HORDE

Hinweise und Tips



Benutze die Karte, um Hordlings ausfindig zu machen, die sich für Chauncey zu weit entfernt aufhalten.



Chauncey läuft schneller, wenn er auf einer Straße steht (roter Pfeil) - Kopfsteinpflaster (gelber Pfeil) verlangsamt ihn.

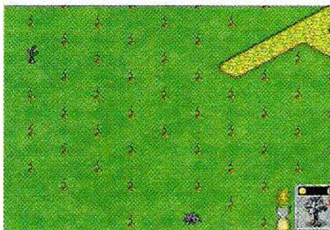


Jugendliche und Piranha Hordlings ertrinken, wenn sie zu viel Zeit im Wasser verbringen. Chauncey kann sie mit Hilfe einer Fleischkeule in die Nähe von Seen locken.

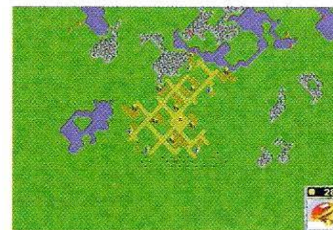


Benutze leichte Verteidigung, um deine Ernte zu schützen. Zäune verlangsamen die kleineren Hordlings, und gespikte Fallen werden sie umbringen.

Level 1 - Die Shimto Ebene   Dauer - 3 Jahre



Fälle alle deine Bäume, um Geld zu gewinnen. Benutze dann das Geld dazu, um neue Pflanzen zu setzen. Sie werden zu Bäumen heranwachsen, die später Chauncey noch mehr Geld verschaffen werden.



Der erste Gegenstand, den Chauncey vom Laden kaufen sollte, ist ein Teleport-Ring. Benutze ihn, um in die Nähe der Horde zu teleportieren, und kille sie, bevor sie dein Dorf erreichen.

Am Ende dieses und jedes anderen Levels mußt du alle Kühe entfernen, um alles Bare zu erhalten, bevor du dich in ein neues Gebiet aufmachst. Chauncey kann auch seine Verteidigung für Geld demontieren, aber sei vorsichtig - wenn alle Dorfbewohner getötet sind, endet das Spiel!

Level 2 - Das Baumreich von Alburga   Dauer - 4 Jahre



Nach der 1. Saison kann Chauncey hier keine Bäume fällen, ohne etwas von seiner Gesundheit einbüßen zu müssen. Fälle in der 1. Saison so viele wie möglich, um dein Bargeld aufzufrischen.



Wenn Chauncey genug Geld zusammen hat, mußt du Kühe kaufen und sie mit Steinmauern umgeben. Kühe bringen am Ende jeder Saison Einkünfte ein.



Wenn Chauncey sich keine Steinmauern leisten kann, mußt du die Kühe einzäunen und sie mit Rittern beschützen.



Wenn der große Kanzler die Hordenattacken vermehrt, mußt du Bomben kaufen und sie dazu benutzen, ganze Gruppen von Hordlings zu vernichten.

THE HORDE

Hinweise und Tips

Level 3 - Die übelriechenden Sümpfe von Buuzal | **Dauer - 5 Jahre**



Die Sümpfe bieten nur wenig festes Land, auf dem man bauen und Bäume pflanzen kann, um Land vom Sumpf zurückzufordern.



Chauncey bewegt sich in dem Wasser des Sumpfes nur sehr langsam - das Tragen der Speedboots würde helfen!



Da Platz in den Sümpfen nur sehr begrenzt ist, können Kühe nicht hinter Mauern plaziert werden. Bewache sie mit Schützen oder Rittern, um die Horde davon abzuhalten, sie zu vertilgen.



Halte die Horde davon ab, dein Dorf zu betreten, indem du Ritter am Rand des Dorfes aufstellst.



Wenn große Horden-attacken dein Dorf in Gefahr bringen, mußt du Roscoe, den Drachen, auf die Horde hetzen. Roscoe kann auch aus Versehen die Hütten deiner Dorfbewohner zerstören und sie ungeschützt der hungrigen Horde ausliefern.



Wenn viele Hordlings deine Verteidigung durchbrochen haben, mußt du den Flammenwerfer einsetzen, um sie zu töten. Er wird sich besonders gut gegen die Dschagarnnath Hordlings bewähren.

FREEZERS

PC

CRAZY CARS 3

CC3290804FF	Eine Menge Geld (wenn er mit den 2 unten angegebenen Codes zusammen benutzt wird)
CC3290805FF	Eine Menge Geld (siehe oben)
CC3290806FF	Eine Menge Geld (siehe oben)

EYE OF THE BEHOLDER

START10B80090	Unendliche Gesundheit für 1. Charakter
START10B80190	Unendliche Gesundheit für 2. Charakter
START10B80290	Unendliche Gesundheit für 3. Charakter

GODS

GAME10280218	Unendliche Gesundheit
GAME10310404	Unendliche Leben
GAME1028049F	Eine Menge Geld (wenn er mit den 2 unten angegebenen Codes zusammen benutzt wird)
GAME10280586	Eine Menge Geld (siehe oben)
GAME10280601	Eine Menge Geld (siehe oben)

JURASSIC PARK

JP2D22810EFF	Unendliche Leben

MAGIC POCKETS

GAME66B40B04	Unendliche Credits
GAME66AD011F	Setzt das Werfen von Missiles fort

PINBALL DREAMS

PD14280100	Unendliche Anzahl von Bällen

PRINCE OF PERSIA

PRINCE1FE10603	Unbegrenzte Anzahl von Gesundheitspunkten
PRINCE1EE908xx	Level wählen, wo xx eine Level-Nummer ist
PRINCE20BE0800	Gesundheitspunkte von Zeroise Feinden
PRINCE201F0A3C	Unbegrenzte Zeit

STAR CONTROL 2

STARCON2264604FF	Eine Menge Geld (wenn zusammen mit dem Code unten benutzt)
STARCON2264605FF	Eine Menge Geld (wenn zusammen mit dem Code oben verwendet)
STARCON22647020A	Unbegrenzte Landungen
STARCON2264700FF	Unbegrenzte Bio

WIZKID

WIZKID1B240Fxx	Level wählen (wenn zusammen mit den unteren 2 Codes verwendet), wo xx eine Level-Nummer darstellt.
WIZKID1B2507xx	Level wählen (siehe oben)
WIZKID2C4D0Axx	Level wählen (siehe oben)
WIZKID20F90E02	Permanente Clowns Nase
WIZKID20F60E06	Unendliche Leben



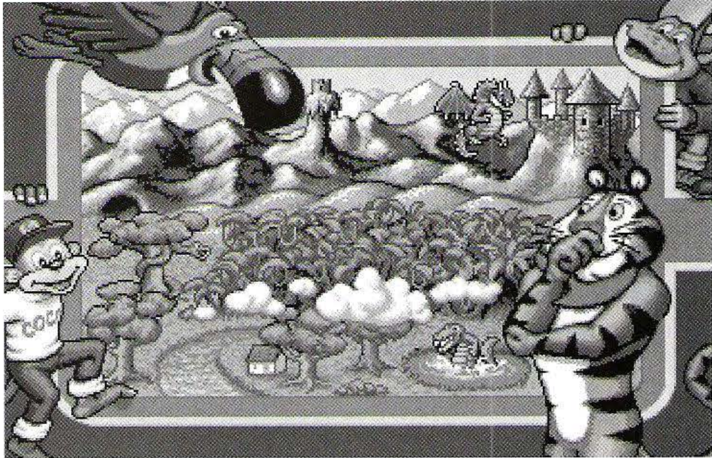
Kellogg's Land

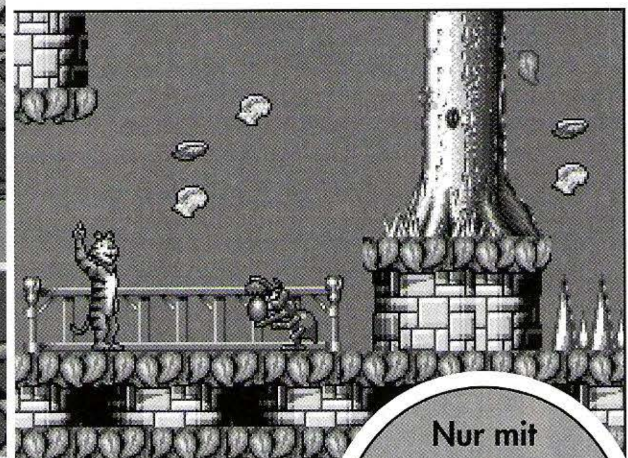
Weckt den Tiger in Dir

Werbespiele haben einen großen Vorteil: Sie gehören meist gleich von Anfang an zur Freeware oder sind für einen extrem günstigen Preis zu erstehen. Das Preis-Leistungsverhältnis stimmt also auf alle Fälle. Doch wie sieht es mit der Qualität aus? Am PC wird man ja nicht gerade von hochwertigen Jump & Runs in Massen verwöhnt. Da stellt Kellogg's Land eine willkommene Abwechslung dar.

Die Installation ist ganz einfach. Man startet SETUP.EXE von Diskette, wählt im Menü Spiel installieren aus und befolgt die Eingabeaufforderungen. Benutzer von SoundBlaster sollten nebenbei noch die nötigen Einstellungen tätigen. Eine Installation von Hilfsprogrammen (Windows, Norton Commander...) aus kann Probleme aufwerfen, diese also vorher verlassen. Gestartet wird Kellogg`s Land mit START.EXE. Das Spiel zählt übrigens innerhalb Deutschlands zur Shareware und darf somit nach Belieben kopiert und verbreitet werden.

Kellogg`s Land benötigt mindestens einen 386SX mit 2 MB Speicher, mit Sound empfiehlt sich ein 386DX. Es müssen mindestens 490 KB Speicher unter DOS frei sein, darüber hinaus ungefähr 1,3 MB XMS-Speicher. Sollte aus unerfindlichen Gründen das Programm nicht laufen, gibt die Datei READ.ME einige Hinweise, wie das Problem beseitigt werden kann. Falls diese Troubleshooter auch nicht weiterhelfen, steht jedem der Griff zum Telefon frei, unter Tel. 07121/930983 kann man die Hotline erreichen.



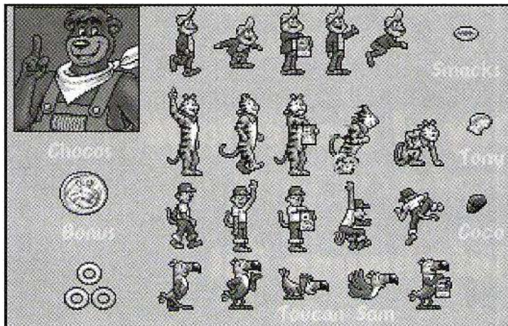




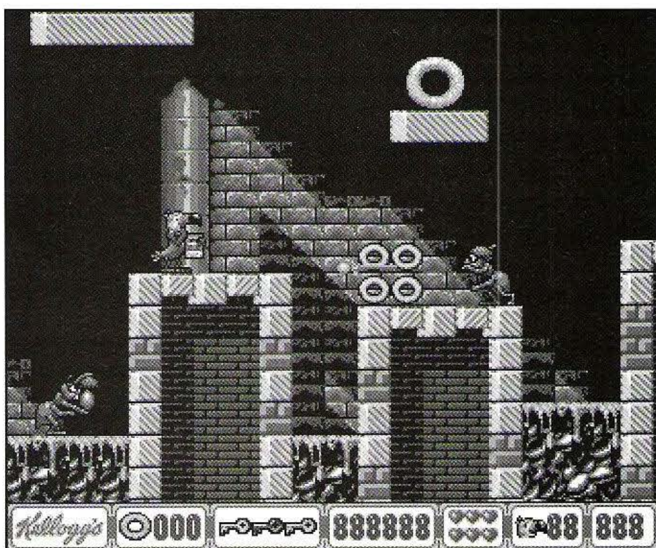
Die farbenfrohen Grafiken kommen hier natürlich nicht richtig zur Geltung.

Nur mit Original-Aufkleber und Reklamationsgrund.

Gesteuert wird mit den vier CURSORTASTEN, SPACE läßt unseren Frühstücksfreund große Luftsprünge machen, mit ALT werden Türen geöffnet und diverse Special Moves ausgelöst:
TONY kann mit ALT besonders schnell rennen und weit springen, allerdings ist seine Schwimmfähigkeit bescheiden.
SMACKS fühlt sich im Wasser am wohlsten, durch die ALT-Taste erzeugt er große Blasen, die Feinde vertreiben.
COCO schwingt sich am liebsten durch die Bäume, indem man SPACE und CURSORTASTE nach oben drückt. Auf die gleiche Weise kann er sich auch auf den Ast schwingen. Mit SPACE und CURSORTASTE nach unten hangelt er sich wieder weiter.
TOUCAN SAM kann sowohl schwimmen als auch laufen und fliegen, indem man während des Sprungs ALT drückt. Nach fünf Flügelschlägen muß er sich allerdings erst wieder ausruhen und zumindest zwischenlanden.



Die Spielfiguren wurden ausgezeichnet animiert und haben verschiedene Fähigkeiten.



Coupon:

Garantie PC Games Coverdisk 9/94

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden diese an die angegebene Adresse. Wir werden Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen.



Bitte ausreichend frankieren

ASTAT MEDIA GmbH
– Reklamationen Computec Verlag –
Postfach 120166
90108 Nürnberg

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen): PC Games Coverdisk 9/94

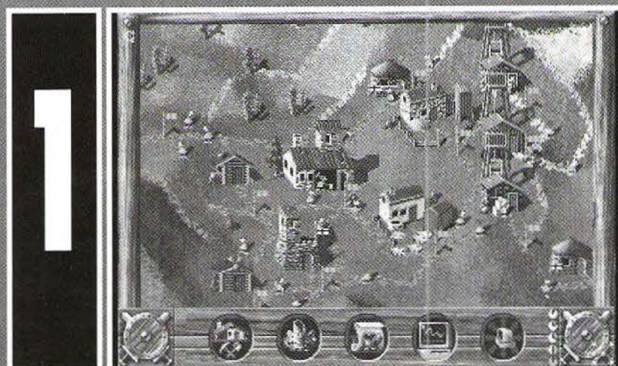
Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

DIE AKTUELLEN VERKAUFSCHARTS

ermittelt von media control

1 

2 

Platz	(Vormonat)	Titel	Hersteller/Monat
1	(NEU)	**Die Siedler**	Blue Byte/1. Monat
2	(1)	**SimCity 2000**	Maxis/6. Monat
3	(2)	**Anstoß**	Ascon/7. Monat
4	(9)	**Battle Isle 2**	Blue Byte/3. Monat
5	(3)	**TFX**	Ocean/8. Monat
6	(5)	**Ultima VIII**	Origin/3. Monat
7	(13)	**X-Wing**	LucasArts/17. Monat
8	(20)	**UFO Enemy Unknown**	Origin/2. Monat
9	(4)	**Sam & Max**	LucasArts/6. Monat
10	(8)	**Indy Car Racing**	Virgin/7. Monat
11	(NEU)	**F14 Fleet Defender**	MicroProse/1. Monat
12	(6)	**Flight Simulator 5.0**	Microsoft/10. Monat
13	(14)	**Privateer**	Origin/10. Monat
14	(12)	**Pinball Fantasies**	21st Century/5. Monat
15	(7)	**Day of the Tentacle**	LucasArts/11. Monat
16	(10)	**Aufschwung Ost**	Sunflowers/7. Monat
17	(16)	**Pacific Strike**	Origin/2. Monat
18	(18)	**Syndicate**	Electronic Arts/13. Monat
19	(NEU)	**Der Planer**	Greenwood/1. Monat
20	(NEU)	**1942 Pacific Air War**	MicroProse/1. Monat

CD-ROM

1 (1)
Rebel Assault
LucasArts
8. Monat



2 (2)
Battle Isle 2
Blue Byte
4. Monat



3 (5)
Ultima VIII
Origin
3. Monat



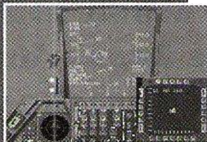
4 (4)
Day of the Tentacle
LucasArts
12. Monat



5 (7)
Comanche
NovaLogic
6. Monat



6 (6)
Strike Commander
Origin
7. Monat



7 (3)
TFX
Ocean
4. Monat



8 (NEU)
Sam & Max
LucasArts
1. Monat



9 (10)
MegaRace
Mindscape
2. Monat



10 (NEU)
Anstoß - WC Edition
Ascon
1. Monat



The Cracker's Sunset

Digitale Desperados



Kreditkarten gehören in den Vereinigten Staaten zum täglichen Leben. Dieser Trend zeichnet sich auch in Deutschland ab, akzeptieren doch die meisten Kaufhäuser und Dienstleistungsunternehmen mittlerweile jede Form von Plastikgeld. Das bringt aber auch Gefahren mit sich, und das Schlagwort Kreditkartenbetrug rast schon seit einigen Monaten wie ein Lauffeuer durch die Medien. Der Szene-Insider Mr. Stone berichtet über die Methoden der digitalen Kontoknacker...

Viele Telefongesellschaften bieten Ihren Kunden einen sehr praktischen Service, um bargeldlos zu jeder Zeit wichtige Telefongespräche zu führen, unabhängig davon, in welchem Land sich die Gesprächsteilnehmer befinden. Sie stellen ihren Mitgliedern sogenannte „Calling Cards" zur Verfügung, das sind Kreditkarten, auf denen der Name des Inhabers der Karte sowie eine individuelle mehrstellige Geheimnummer aufgedruckt wurde.
In unserem Beispiel der Telefongesellschaft AT&T ist diese Geheimnummer (auch PIN=Personal Identification Number genannt) vierzehn Stellen lang. Auf diese Weise glaubt man, die Chance für die zufällige Erzeugung einer gültigen Callingcard ziemlich gering zu halten. Dies trifft auch mit großer Wahrscheinlichkeit zu. Stört aber den professionellen Hacker nicht im geringsten. Der holt sich nämlich seine Kreditkartennummern auf ganz andere Weise, wie ich etwas weiter unten noch genauer beschreiben werde. Im Normalfall läuft nun ein solches Gespräch über eine Calling Card folgendermaßen ab: Der Teilnehmer ruft die Vermittlungszentrale der Telefongesellschaft, den sogenannten Operator, über eine meist gebührenfreie Telefonnummer an. Diesem teilt man dann einfach mit, welche Nummer man anrufen möchte und beantwortet die Frage nach der Zahlungsmethode mit „Creditcard". Die Vermittlungsstelle bedankt sich mit „Thank you for using AT&T." und das Gespräch wird verbunden. Man sieht hier auf Anhieb die damit verbundene Gefahr für die Gesellschaft und den Inhaber der Calling Card. JEDERMANN, dem es auf irgendeine Art und Weise gelingt, der Geheimnummer auf der Karte habhaft zu werden, kann sich mit oben beschriebener Methode kostenfreie Dienstleistungen bzw. Telefongespräche auf fremde Rechnung erschleichen! Natürlich ist diese Schwachstelle AT&T auch schon aufgefallen, es wurde aber bis heute noch keine effektive Gegenmaßnahme gegen den Mißbrauch von Calling Cards gefunden.

Digital Operator

Die bisher getroffenen „Gegenmaßnahmen" waren eher halbherzige Versuche, die unerfahreneren Phreaker vom Gebrauch dieser Möglichkeiten abzuschrecken. So boomte beispielsweise der Betrug mit den Karten, während AT&T einen digitalen Operator installiert hatte, bei dem man nur mittels des Tonwahlverfahrens die gewünschte Zielnummer sowie die Geheimnummer mittels Telefon oder Modem in die Leitung piepsen mußte. Fast jeder in der Phreak- und Modemszene machte von dieser recht problemlosen Variante des kostenlosen Telefonierens regen Gebrauch, da man ja nicht einmal mehr selbst mit einem Operator sprechen mußte. Ein Klick auf den richtigen Button genügte, den Rest erledigte die Maschine. Als Gegenmaßnahme versuchte nun AT&T einfach, den digitalen Operator auf andere Rufnummern zu verlegen und den vorherigen Digi-Vermittler mit einem

menschlichen Mitarbeiter zu besetzen. Außer einer kleinen zeitlichen Verzögerung, bis die Szene wieder im Besitz der neuen digitalen Nummern war, ergab sich aber aus einer solchen Aktion keinerlei Veränderung für die Phreaks. Als letzte Konsequenz, wohl um den unvermeidlichen Schaden so gering wie möglich zu halten, hat nun AT&T ihren Kunden die Möglichkeit sperren müssen, per Calling Card wieder zurück nach Deutschland zu telefonieren, da dies einer der Hauptbereiche für den Kartenbetrug war. Die Szene reagierte auf diese vehemente Änderung recht gelassen, man stieg einfach auf eine der vielen anderen Telefongesellschaften um, die den Service des globalen Telefonierens weiterhin anboten. Wie ist es nun eigentlich für so viele Leute möglich, an eigentlich streng geheime Nummern und Daten von Kreditkartenbesitzern zu kommen?

Betrug in vier Akten

Im Grunde genommen gibt es dafür nur vier Ausgangsituationen:

1. Diebstahl
Dem Inhaber der Calling Card wird diese gestohlen, oder er verliert sie auf irgendeine Art und Weise und sie gelangt in die falschen Hände. Dies ist der am seltensten auftretende Fall.

2. Hacker (per Computer)
Ein Hacker dringt mit seinem Modem in eine der normalerweise recht gut abgesicherten Datenbanken der Telefongesellschaften ein und beschafft sich durch Systemlücken die benötigten Daten. Diese Methode ist die wohl verbreitetste.

3. Mitarbeiter
Innerhalb der Telefongesellschaften wollen sich verschiedene Mitarbeiter, die „an der Quelle sitzen", ein gutes Einkommen nebenbei beschaffen, indem sie alle benötigten Informationen an Hacker oder „Endkunden" günstig verkaufen. Natürlich sind die Sicherheitsmaßnahmen bei Firmen wie AT&T sehr streng, und das Risiko, das man dabei eingeht, übersteigt fast den finanziellen Nutzen, den der „undichte" Operator sich davon zu verschaffen erhofft, aber es scheint für diese Leute mit einem gewissen Nervenkitzel verbunden zu sein.

4. Voice-Hacking
Hier ruft der an der Beschaffung einer Kreditkartennummer interessierte Hacker ganz einfach wahllos einen aus dem Telefonbuch herausgepickten Menschen an. Nun erklärt er diesem mit fester Stimme und forschem Wort, daß er zur Fehlerbeseitigungsabteilung einer x-beliebigen Kreditkarten- oder Telefongesellschaft gehöre. Er erzählt dem ahnungslosen Kartenbesitzer von einem angeblichen Fehler im Zentralcomputer oder einer falsch berechneten Abbuchung, die auf der nächsten Rechnung erscheinen soll. Dann bietet er dem Gesprächspartner an, den Fehler auf der Stelle schnell und unbürokratisch zu beheben, so daß dies nicht erst nach Erhalt der Rechnung geschehen müsse. Dazu benötige er aber die vollständige Kartennummer. Was danach passiert kann, sich wohl jeder vorstellen...

Der Handel blüht

Eine AT&T-Calling Card wird im Schnitt für zehn Dollar pro Stück gehandelt, Abo-Kunden oder Großabnehmer erhalten natürlich meist Bulk-Preise. Die meisten Card-Supplier im größeren Stil handeln auch nur noch mit Listen zu je hundert bis zehntausend Cards, da sich hier ein erheblich größerer Gewinn mit erheblich geringerem Risiko ergibt, als wenn man die Karten etwas teurer, aber dafür einzeln über einen längeren Zeitraum an den Mann bringen muß. Während diese Art von Nebenerwerb früher nur den wirklichen Scene-Insidern vorbehalten war, so ist es heutzutage fast jedem Nobody möglich, durch geschicktes Taktieren die richtigen Leute kennenzulernen und in das lukrative Geschäft mit einzusteigen. Durch die immense Verbreitung dieser Methode des kostenlosen Telefonierens geriet die ganze Sache aber auch immer mehr an die Öffentlichkeit, wodurch sich die durchschnittliche Lebensdauer einer Calling Card auch erheblich verkürzt hat. Hielt anno 1987 eine Card bei sachgemäßer Benutzung noch etwa einen Monat oder länger, so kann man heute schon nach ein bis vier Tagen mit deren Ableben rechnen, weil die Phone Companies nunmehr ein viel stärkeres Augenmerk auf sprunghaft ansteigende Telefonrechnungen bei Kunden haben, die normalerweise nur Nahzonengespräche führen und nun plötzlich jeden Tag an die hundert globale Calls auf Ihrer Karte verbuchen können. Nachdem aber vor einiger Zeit das Blueboxen für die meisten „Phreaker" beendet war, als die Telefongesellschaften neue Filtersysteme in ihrem Netz installierten, setzte sich die Calling Card bei den Modemtradern in aller Welt durch.

Wurzel allen Übels

Für die heutige Szene sind Calling Cards so gut wie nicht mehr wegzudenken, da es unter den professionellen Modemtradern so gut wie keinen einzigen mehr gibt, der noch für Telefonverbindungen auch nur einen Pfennig bezahlen möchte. Würde es die Gelegenheit zum kostenlosen Telefonieren über Calling Cards oder Bluebox eines Tages aus irgendeinem Grund nicht mehr geben, so würde die gesamte Szene wahrscheinlich in eine tiefe Starre verfallen und über kurz oder lang zugrundegehen. Denn da so gut wie niemand gewillt ist, viel Geld zu bezahlen, nur um die neuesten Cracks um den Erdball zu verteilen, würde der Vertrieb der aktuellsten Raubsoft gewaltig gehemmt, da sich dann das Ganze wie früher erst wieder langsam von lo-

Keine Chance für Betrüger

1. Wenn Sie per Telefon Artikel bestellen oder Dienstleistungen in Anspruch nehmen, wählen Sie das Unternehmen sehr sorgfältig aus. Bei dubiosen Unternehmen ist Vorsicht geboten!

2. Passen Sie auch in Kaufhäusern auf, wem Sie Ihre Kreditkarte in die Hand drücken; vielleicht handelt es sich um einen listigen Betrüger, der dann unter einem Vorwand die Karte zu seinem Vorgesetzten bringen möchte...

3. Wenn Sie ein vermeintlicher Angestellter einer Kreditkartengesellschaft anruft, können Sie ihm ruhig Auskunft erteilen - nur nicht über die Eckdaten Ihrer Kreditkarte: die sollte er selbst am Monitor haben!

4. Lassen Sie niemals Ihre Kreditkarte, sei es nun in der Brieftasche, der Geldbörse oder gar offen, herumliegen. Alle zur Abbuchung erforderlichen Daten lassen sich in Sekundenschnelle abschreiben.

5. Wenn Ihnen Ihre Kreditkarte entwendet wird, so sollten Sie den Diebstahl sofort der jeweiligen Gesellschaft melden. Reden Sie sich nicht ein, Sie hätten die Karte nur verlegt. Sicher ist sicher!

6. Gehen Sie die monatliche Abrechung der Kreditkartengesellschaft in aller Ruhe durch. Die professionellen Betrüger buchen nur kleine Beträge ab (bis DM 50.-), z. B. um zu tanken. Am besten alle Buchungen mit Quittungen vergleichen!

kaler Box zu lokaler Box verteilen müßte, was bei zahlenden Tradern erheblich länger dauert, da diese in erster Linie auf ihren Geldbeutel achten. Mit Cards ist es kein Problem, jeden Tag Dutzende von Megabytes auf diversen Boards in den USA zu verteilen, aber sobald es an das Eingemachte geht, werden viele der heutigen Phreaks sehr sparsam und überlegen es sich zweimal, bevor sie eine BBS in der Fernzone oder gar im fernen Ausland anwählen. Aber so wie die Lage im Moment aussieht, hat sowohl die Telekom als auch AT&T so bald keine Möglichkeit, diesen schwunghaft betriebenen Markt innerhalb der Szene völlig auszurotten. Weiterhin ist diese Möglichkeit des Betrugs natürlich nicht nur auf AT&T beschränkt, auch bei den zahllosen anderen Anbietern wie SPRINT, MCI, VISA, AMERICAN EXPRESS und vielen mehr läßt sich durch die Kenntnis einer Geheimnummer eine ziemliche Menge an illegalen Machenschaften durchführen. Gelingt es einem zum Beispiel, in den Besitz aller Eckdaten einer Kreditkarte zu kommen, so hat er freien Zugang auf sein Bankkonto. Nun sucht man sich einen Versandhändler, egal ob im In- oder Ausland, welcher bereit ist, VISA-Karten als Zahlungsmittel zu akzeptieren. Man bestellt sich einfach die gewünschte Ware, gibt dann den falschen Namen sowie die Kartennummer an, und läßt sich das Ganze dann an einen sogenannten „toten Briefkasten" schicken. Schon nach kurzer Zeit, in der man aus sicherer Entfernung und mit gebotener Unauffälligkeit den besagten Briefkasten überwacht, trifft auch schon die bestellte Lieferung ein, die man dann lediglich in einem unbeobachteten Augenblick an sich zu nehmen braucht. Dies ist eine der beliebtesten Methoden in der Szene, um sich mit allem an Hardware oder sonstigen Gebrauchsartikeln einzudecken, die man sich unter normalen Umständen niemals leisten könnte oder wollte. Grob geschätzt dürfte sich auf diese Weise etwa jeder Fünfte in der Szene kostengünstig die aktuellste Hardware beschaffen, die er zur Konfiguration seiner Pirate-BBS oder zum perfekten Ausbau seiner Trading-Station benötigt. Gegen Ende letzten Jahres bestellte sich ein bekannter Scene-Freak aus dem Ruhrgebiet mit einer fremden Kreditkarte Waren im Wert von rund DM 8000.- bei einem bekannten deutschen Hardware-Versandhandel. Die bestellte Ware kam dann auch prompt innerhalb weniger Tage an die hervorragend ausgetüftelte Adresse (ein Briefkasten in einem Neubauhaus, in dem noch niemand wohnte), allerdings wurde der Übelwicht bei der Abholung der Pakete schon von ein paar Beamten der Kriminalpolizei erwartet, die das Haus bereits seit dem ersten Tag nach der telefonischen Bestellung überwachten. Die Kreditkarte war nämlich nicht wie üblich aus einem der Computer der Kartengesellschaft gehackt worden, sondern wurde dem Besitzer durch einen gewöhnlichen Diebstahl entwendet, woraufhin dieser sofort diesen Umstand sofort seinem Kreditinstitut mitteilte. Diese überwachten daraufhin, ob jemand versuchen würde, mit dieser Karte etwas zu bestellen, was dann auch der Fall war. Dies ist einer der wenigen Einzelfälle, in denen es gelang, den Schaden noch zu verhindern. In den meisten Fällen gucken die Besitzer einer Kreditkarte aber erst einmal recht dumm, wenn auf der nächsten Rechnung für die Karte Telefongebühren oder Abbuchungen im Wert von einigen tausend Mark gefordert werden, die sie nicht selbst beansprucht haben..."

Mr. Stone ■

Achtung: Alle in diesem Artikel vorgebrachten Äußerungen und Statements stammen von einem anonymen Scene-Insider und geben nicht die Meinung der Redaktion wieder. Obwohl wir die illegalen Machenschaften innerhalb der Hacker- und Raubkopiererszene verurteilen, haben wir davon abgesehen, im obigen Text redaktionelle Kürzungen oder Änderungen vorzunehmen, da die Cracker`s Sunset-Serie neben Daten und Fakten auch die Beweggründe der jeweiligen Personen aufzeigen soll. Wir danken „Mr. Stone" für seinen Mut, hier an die Öffentlichkeit zu gehen.

Cracker-Glossar

Hier werden nun die wichtigsten Szene-Fachausdrücke für Nicht-Insider verständlich erklärt.

Scene: Damit ist im Prinzip alles gemeint, was sich heutzutage mit dem Vertrieb, Erstellen und Verbreiten von Raubkopien, dem Hacken, Benutzen und Verkaufen von Kreditkarten und allem anderen beschäftigt.

BBS: Abkürzung für Bulletin Board System (auch Mailbox genannt). Auf einer (illegalen!) BBS kann sich der Benutzer mittels eines an seinen Computer angeschlossenen Modems und einem Telefon die aktuellste Raubsoft runterladen und auch neue gecrackte Software in Umlauf bringen. Auch zum Kauf und Verkauf von gestohlenen oder gehackten Kreditkarten werden diese Systeme, die sich auf der gesamten Welt verbreiten, gerne und oft mißbraucht.

Blue Box: Gerät oder Programm, welches durch das Senden bestimmter Frequenzen den Telefoncomputer täuscht und kostenloses Telefonieren ermöglicht.

Board: Siehe BBS

Bust: Bezeichnung für eine gegen die Scene gerichtete Polizeiaktion mit damit verbundenen Enthüllungen oder Verhaftungen.

Calling Card: Eine Calling Card ist eine meist 14-stellige Zahl, mittels der sich viele Trader für sie kostenlose Telefonverbindungen zur Mailbox ihrer Wahl herstellen. Die für die Verbindung entstehenden Gebühren werden dann dem Inhaber der Kredit/Telefonkarte, von der die Zahl stammt, in Rechnung gestellt.

Dumpster-Diving: Beliebtes Mittel, um an Informationen aller Art zu gelangen, indem man einfach die Mülltonnen der betreffenden Person/Firma durchwühlt. Man findet dort so beliebte Dinge wie Nummern von Kreditkarten, alte Servicemanuals der Telefongesellschaften, diverse Listen mit „geheimen" Service-Frequenzen und vieles mehr.

Phreak: Bezeichnung für Telefonpiraten, die sich mittels Calling Cards oder Blue-Boxen kostenlose Telefonverbindungen verschaffen. Auch Hacker werden mitunter so bezeichnet. Der Begriff entstand aus einer Verwurstung der Bezeichnungen „Freak", „Free" und „Phone".

Phonecompanies: Telefongesellschaften.

Trader: Jemand der gecrackte Software auf den Mailboxen per Modem weltweit verteilt.

Voice-Hacker: Jemand, der sich telefonisch alle benötigten Daten für eine Betrug verschafft, beispielsweise Kreditkartennummern oder ähnliches.

Pinball Dreams 2

Kopierschutz-Tilt

Die lange Durststrecke für die „Pinball Wizards" am PC ist nun endgültig zu Ende! Nachdem im Lauf des vergangenen Jahres eine ganze Reihe hervorragender Flippersimulationen auf den Markt gekommen ist, läßt 21st Century die Kugel schon wieder über vier neue Tische flitzen.

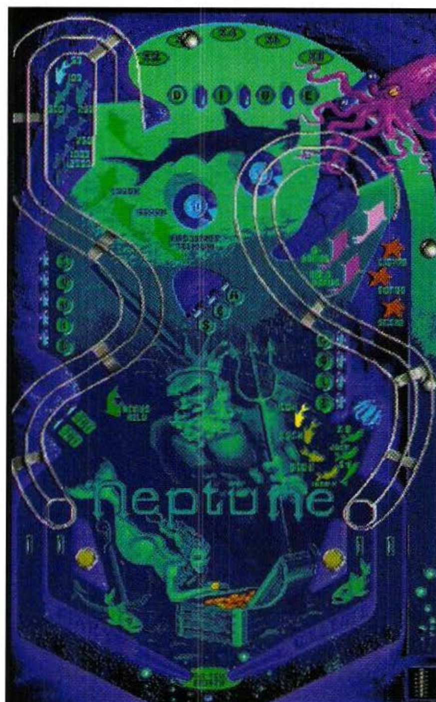
Bei seinem Erscheinen konnte der erste Teil der Pinball Dreams in der PC Games 10/93 sehr viel Lob einheimsen. Das unglaublich flüssige Vertikalscrolling, das überaus realistische Ballverhalten und die hervorragende Spielbarkeit trugen wesentlich zum guten Eindruck bei. Im Gegensatz zu anderen Simulationen wie Silverball, die mit einer Vielzahl von reizvollen Optionen aufwarten können, fiel die Ausstattung bei Pinball Dreams etwas sparsamer aus: keine besonderen spieltechnischen Mätzchen, leider auch keine Multiballfunktion.

Vieles beim alten

Pinball Dreams 2 übernimmt alle Stärken und Schwächen seines Vorgängers: die vier neuen Tables sind allesamt „straightforward", Effekthascherei bleibt außen vor. Der Spieler hat die Möglichkeit, seine Kugel über die neuen Szenarien „Neptune", „Safari", „Revenge of the Robot Warriors" und „Stall Turn" zu bugsieren. Die Namen der Tische sprechen eigentlich schon für sich selbst. Bei Neptune bewegt man sich in einem dunkelblauen Unterwasser-Ambiente und darf mit Hilfe der „Gold"-Drop Targets auf Schatzsuche gehen. Die (Foto-) Safari führt den Spieler in den Lebensraum von Affen, Wildkatzen und Elefanten, während man bei Stall Turn in bester „Red Baron"-Manier mit Doppeldeckern die wildesten Kunststücke am Himmel vollführt. Nicht zuletzt wegen der tollen rauhen Musikkulisse übt Revenge of the Robot Warriors einen ganz besonderen Reiz aus. Irgendwie landete ich jedesmal nach dem Spielen eines anderen Tables wieder bei den Roboterkriegern...



Die einzelnen Tische sind etwas phantasievoller gestaltet als die der ersten Pinball Dreams-Folge, ähneln sich aber im Aufbau untereinander doch ein wenig. Alle sind hervorragend spielbar, wenn auch bei Stall Turn die bonbonmäßig bunte Farbgebung für etwas Unübersichtlichkeit im Spielgeschehen sorgt. Wirklich beeindruckend ist, wie realistisch sich der Ball über die Tische bewegt; mit etwas Übung gelingt es einem sehr schnell, ihn nach Lust und Laune von punkteschwangeren Drop Targets zu bonus-starken Ball-Traps zu scheuchen. Oft ergeben sich dabei rasante und äußerst spannende Spielsequenzen, bei denen schon mal ein Tropfen kalter Schweiß von den Fingern an der Tastatur kleben bleibt. Noch mehr Spannung würde allerdings bei einem Multiball-Modus aufkommen, der jedoch auch bei Pinball Dreams 2 von den Entwicklern links liegen gelassen wurde. Immerhin darf man seine Flipperkünste mit insgesamt bis zu sieben Mitspielern messen. Spannende Turniere unter Freunden sind da wohl vorprogrammiert...



Qualität für Auge und Ohr



Die Flippertische sind etwa drei Bildschirme groß, die je nach Position der Kugel butterweich vertikal gescrollt werden. Die Darstellung erfolgt als 256 Farben-VGA-Grafik, ist jedoch nicht ganz so detailliert wie bei den Konkurrenten Silverball und Epic Pinball. Dennoch reicht der Detailgrad aus, um beim Spielen ein realistisches Flipperfeeling entstehen zu lassen - in der Hitze des Gefechts fallen die gelegentlichen „Haifischzähne" an schrägen Linien schließlich kaum mehr auf. Jeder Tisch verfügt über eigene Musik und spezielle Sound FX, die hervorragend zur jeweiligen Thematik passen. So blubbern einem bei Neptune die Luftblasen entgegen, und die Safari wird begleitet von Bongo-Trommeln, Affengeschrei und dem Fauchen der Wildkatzen. In Sachen Sound bekommt der Spieler demnach viel Abwechslung geboten, die beim Zocken eine hervorragende Stimmung erzeugt und immer wieder zu neuen Runden animiert. Unterstützt wird neben den meisten Soundkarten übrigens auch noch der gute alte PC-Lautsprecher!

Noch dümmer geht´s kaum

Wo viel Licht ist, gibt´s bekanntermaßen auch eine ganze Menge Schatten. Bei Pinball Dreams 2 ist es um den Kopierschutz sehr, sehr schattig!
Wenn es in der Softwarebranche einen Preis für Kundenverwirrung geben würde, hätten ihn die Leute von 21st Century bereits so gut wie in der Tasche. Schon der erste Teil der Flipperträume zeichnete sich durch eine besonders ärgerliche Methode aus, die Spieler an der Verwendung von „Sicherheitskopien" zu hindern. Pinball Dreams 2 setzt dem ganzen allerdings noch die Krone auf.

Auf der Verpackung wird Pinball Dreams 2 als „Erweiterungsprogramm für das Originalspiel Pinball Dreams" deklariert. „Requires Original Pinball Dreams" heißt es in den Systemanforderungen. In Wahrheit handelt es sich bei Pinball Dreams 2 jedoch um ein völlig eigenständiges Spiel, das auch ohne den ersten Teil problemlos betrieben werden kann.
Der Witz an der ganzen Sache ist die Sicherheitsabfrage, die der User nach der Installation mit einer dem Meisterdetektiv Sherlock Holmes würdigen Spürnase bewältigen muß: Sie werden aufgefordert, ein Wort aus dem Handbuch einzugeben. Sie blättern im Handbuch, zählen Zeilen und Wörter ab und geben das vermutete Wort ein. Pech gehabt! Sie versuchen´s nochmal, zählen Überschriften nicht mit oder probieren noch andere Möglichkeiten durch. Immer noch Pech gehabt! Wenn Sie Glück haben, erwacht der Holmes in Ihnen und gibt Ihnen den Tip, doch mal das Handbuch zu Pinball Dreams 1 hervorzukramen. Sie tun´s, blättern darin, zählen Zeilen und Wörter ab und geben erwartungsvoll das Wort ein. Und siehe da, es funktioniert! Bekanntlich fördern kleine Denkspielchen ja die geistige Flexibilität - da sollten wir den Leuten von 21st Century direkt dankbar sein, daß sie uns an



keiner Stelle verraten, daß sich die Sicherheitsabfrage auf das Handbuch des ersten Teils bezieht!
Es ist sowieso ein Rätsel, warum Pinball Dreams 2 sozusagen als Data Disk zum Original-Flippertraum verkauft wird. Man hätte es genausogut als eigenständiges Spiel mit - wenn es denn unbedingt sein muß - eigener Handbuchabfrage auf den Markt bringen können. Da soll doch wieder mal mit höchst seltsamen Methoden zusätzlicher Reibach eingefahren werden!

Herbert Aichinger

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HD 2,2 MB	Roland
MEM 560 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
dümmlicher Kopierschutz

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
21st Century

RANKING

Simulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
79%	77%	71%	78%

Spieleranzahl	1-8
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch
Kopierschutz	nervig

Pizza Connection

Pizza Salami mit Sardellen!

Beim Stichwort Italien denken viele zunächst an Pizza und Mafia! Gerade diese beiden typisch italienischen Spezialitäten hat Software 2000 in sein neuestes Spiel gepackt.



In Pizza Connection übernehmen Sie die Rolle eines aufstrebenden Pizzabäckers. Alle Arbeiten, wie das Aussuchen und Einrichten eines entsprechenden Lokals oder das Bekämpfen der Konkurrenz mit mehr oder weniger legalen Mitteln, fallen in Ihren Aufgabenbereich. Gelegentlich kommen natürlich, italientypisch, ein paar Herren mit dunklen Sonnenbrillen vorbei und bieten Ihnen überzeugende Versicherungsgeschäfte an (Du zahlen, dann wir nicht sprengen!).

Beam me up, Scottie!

Die Aufmachung von Pizza Connection orientiert sich klar an Mad News und Mad TV. Die Charaktere sind allesamt Comicfiguren, die Köpfe der Wohnungsmakler, Mafiosi, Polizisten und Bürgermeister dagegen haben eine unverkennbare Ähnlichkeit mit Nimoy, Kinski, Sylvester Stallone und Rudi Carrell. Die Bilder nutzen allesamt die VGA-Palette bis zum letzten aus. Schrillere Pizzerien als in Pizza Connection werden Sie sicher nie im Leben zu Gesicht bekommen.
Zu Beginn einer erfolgreichen Pizzabäckerkarriere steht, wie schon erwähnt, die Suche nach dem

Gesalzene Preise im Einrichtungshaus. Nur für gut betuchte Pizzabäcker zu empfehlen.



Ramsch oder Designereinrichtung?

Eine der wichtigsten Aktionen ist das Einrichten eines Lokals. Je nach Ihrer Zielgruppe sollten Sie Ihr Lokal anders einrichten. Jugendliche bevorzugen mehr grelle Farben, während Senioren sich mehr von einem rustikalen Lokal mit Holzstühlen und Holzbänken angezogen fühlen. Allen gleichzeitig können Sie es eigentlich nie recht machen.

Statement



Vor allem die ersten paar Tage war ich vollkommen hingerissen von Pizza Connection. Endlich einmal eine richtige Wirtschaftssimulation, die nicht nur trocken die Zahlen präsentiert. Doch nachdem die zweite Million gemacht und das zwanzigste Lokal eröffnet wurde, stellt sich ein gewisses Gefühl der Eintönigkeit ein. Man klickt sich nun nur noch von Lokal zu Lokal, um irgendwo irgendwelche Schwachstellen auszumerzen. Am liebsten würde ich dem Spiel zwei Spielspaß-Wertungen geben: In der Anfangsphase sichere 90%, im weiteren Verlauf des Spieles aber nur noch 70%. Trotzdem steht Pizza Connection für mich einsam und alleine auf Platz eins, weit vor Mad News und Der Planer!

Moderne Konkurrenzbekämpfung

Natürlich können Sie auch in Pizza Connection ein ganz normales Geschäftsleben führen und streng nach Gesetz Ihre Mitbewerber nur mit fairen Mitteln bekämpfen. Doch spätestens wenn Ihr erstes Lokal in die Luft fliegt, sollten Sie überlegen, ob Sie nicht lieber einmal mit Panzerfaust oder Flammenwerfer bewaffnet nachts in einem Konkurrenzlokal vorbeischauen wollen.

Bombe

Flammenwerfer

So sollte ein Lokal nach einem Besuch aussehen. Sobald Sie aber oben rechts in brauner Schrift darauf hingewiesen werden, daß die Polizei anrückt, sollten Sie schleunigst verschwinden.

idealen Verkaufsraum. Ein Doppelklick auf das gewünschte Gebäude verrät Ihnen, welche Bevölkerungsschichten sich vor allem in Ihrem Lokal aufhalten werden. Nach diesem Kriterium sollten Sie auch Ihre Einrichtung wählen. Sie können zwar auch eine In-Kneipe direkt neben ein Altersheim setzen, ob Sie mit dieser Technik aber zum Millionär aufsteigen werden, ist mehr als fraglich. Nachdem Sie Ihr erstes Lokal mit Ihren knappen Mitteln eingerichtet haben, sollten Sie sich Ihrer zukünftigen Speisekarte widmen. Mit weniger als vier bis fünf verschiedenen Pizzen brauchen Sie eigentlich erst gar nicht versuchen, auf dem freien Markt Fuß zu fassen, denn Ihre Konkurrenz schläft nicht! Die Preise sollten Sie zu Beginn im Bereich von acht bis zehn Mark festlegen, sonst bleiben Ihnen die Kunden aus.
Eigentlich fehlen Ihnen zur Eröffnung nun nur noch ein Koch und ein Ober. Auch bei der Auswahl Ihres Personals können Sie vollkommen frei entscheiden, wer Ihnen ins Haus kommt. Kriterien wie maximale Pizzenzahl pro Tag, Kochfähigkeit, Erfahrung und Zuverlässigkeit helfen Ihnen dabei, den besten Koch für Ihr Haus zu finden. Und wenn Ihnen Ihr Personal einmal nicht mehr gut genug zu sein scheint, können Sie es immer noch auf Lehrgänge schicken.

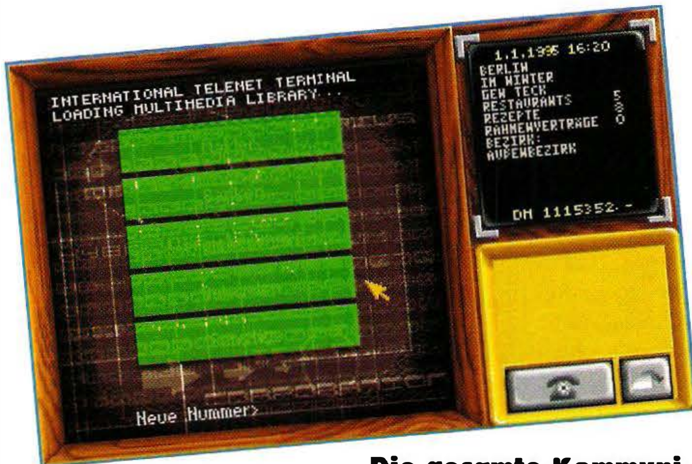
Eröffnungsfeier

Jetzt ist es endlich an der Zeit, Ihr Lokal zu eröffnen. Vorausgesetzt, daß Sie bereits Vorräte eingekauft haben, werden sich sofort einige Personen in Ihrem Lokal niederlassen, die Sie als Geschäftsführer über ihre

Macht man im Fernsehen Werbung, so kommt noch mehr Kundschaft in das Lokal!

Vom Tellerwäscher zum Millionär

Je länger Sie sich in Pizza Connection aufhalten und je mehr Sie sich in der Geschäftswelt und der Unterwelt profilieren, desto höher wird Ihr Rang. Der wichtigere der beiden, der Unterweltrang, hat dabei Auswirkungen auf die illegalen Geschäfte, die Ihnen die Mafia anbietet. Zu Beginn werden Ihnen nur einfache Kurierdienste in der Art: „Hole etwas zur Zeit X am Ort Y ab und bringe es nach Z zur Zeit A". Haben Sie den Rang Killer erreicht, so können Sie die richtig großen Geschäfte abzocken. Bei Beteiligungsgeschäften können Sie sich mit einer größeren Menge Geld an einem illegalen Geschäft beteiligen.



Die gesamte Kommunikation in Pizza Connection läuft über ein Bildtelefonsystem ab.

Meinung in Bezug auf das Lokal befragen können. Wenn Sie am Anfang nur mit Kommentaren, wie „Sie sollten hier am besten alles einreißen" oder „Sind Sie gerade in der Renovierung?" bedacht werden, brauchen Sie aber nicht gleich verzweifeln. Spätestens nachdem Sie Ihr erstes Lokal mit über DM 100.000,- eingerichtet haben, wird es auch einigen Leuten bei Ihnen gefallen. Sobald Sie das zweite oder dritte Lokal eröffnet haben, ist ein Manager eine lohnende Investition. Er nimmt Ihnen das lästige Aushandeln von Lieferverträgen und das Anschreien Ihrer Angestellten ab, wenn Sie wieder einmal zu spät kommen sollten. Ihre Angestellten sind sowieso sehr wundersame Wesen, kann es doch gelegentlich vorkommen, daß Sie einen Ofen in die Luft jagen oder die gesamten Käsevorräte neben einem Ofen vergessen und somit die Pizzaproduktion für einen Tag lahmlegen.

Allerlei Wundersames

Sobald die Restaurantkette eine gewisse Größe angenommen hat, sollten Sie damit beginnen, ihren Konkurrenten das Leben zur Hölle zu machen. Ein kleiner Bombenanschlag hier, ein paar Ratten dort und schon bleibt die Kundschaft in dem entsprechenden Lokal aus. Natürlich gibt es aber auch legalere Möglichkeiten, Kundschaft anzulocken. Jeden Monat findet ein Pizzawettbewerb statt, bei dem Sie in möglichst kurzer Zeit eine Pizza möglichst genau nachbacken müssen. Je öfter Sie einen solchen Wettbewerb gewinnen, desto besser ist natürlich Ihr Ruf. Und zu Leuten mit einem guten Ruf kommen die Kunden wie von alleine.

Lars Geiger ■



Schwachsinnige, aber amüsante Zeitungsmeldungen sind bei Pizza Connection an der Tagesordnung.

Wie backe ich eine Pizza?

Pizzabacken will gelernt sein, und das nicht nur, um einen hohen Gewinn machen zu können. Ohne mehrere Standardpizzen, deren Rezepte in einem beigelegten Kochbuch stehen, hat man keine Chance, ein gut laufendes Lokal zu führen. Ich hoffe, Ihnen läuft beim Anblick der unten vorgeführten Salamipizza das Wasser im Mund zusammen.

Pizza Salami

Zutaten:

140g Tomaten	20g Oliven
40g Champignons	220g Salami
160g Sardellen	140g Ei
190g Mozarella	



Zubereitung: **1)** Die Tomatenscheiben werden gleichmäßig auf der Pizza verteilt.



2) Oben darauf legen wir die Salamischeiben.



3) Jetzt wird die Pizza dekorativ mit den Champignons, den geviertelten Eiern und den Oliven belegt.



4) Zu guter Letzt kommen nun noch die Sardellen und der Mozarella auf die Pizza.

Guten Appetit!

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 7 MB	Roland
MEM580 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- benötigt 4 MB RAM

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Software 2000

RANKING

WiSim

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
80%	80%	80%	81%

Spieleranzahl	1-8
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	normal

D-Day - The Beginning of the End

Anfang vom Ende

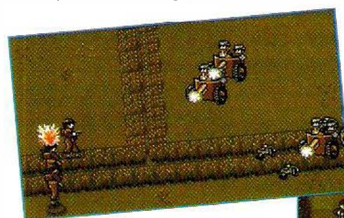
Am 6. Juni jährte sich zum genau fünfzigsten Mal die Landung der alliierten Truppen in der Normandie, und wie nicht anders zu erwarten, wurde diese größte Militäroperation der Geschichte auch prompt für den heimischen PC versoftet.

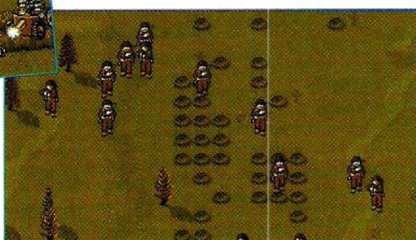
Das noch recht junge Softwarehaus Impressions, das sich bereits mit Titeln wie Air Force Commander, Rules of Engagement 2 oder Air Bucks auf dem Strategiespielemarkt einen Namen gemacht hat, nahm sich der Thematik an, und was dabei herauskam, ist zwar nicht gerade einer der großen Knüller des Jahres, Freunde des Genres können jedoch ruhig einmal einen Blick riskieren. Aufbauend auf das 93er Spiel The Blue and the Gray haben Impressions die Operation Overlord mit praktisch allen wichtigen Details im Rechner nachgebildet. Wahlweise als Kommandant der alliierten Landungstruppen oder der deutschen Verteidiger können so die letzten Monate und Tage des Zweiten Weltkriegs auf strategischer Ebene nachvollzogen werden. Zu Beginn stehen drei verschiedene Szenarien zur Auswahl, welche auch gleichzeitig die Länge des Spiels entscheiden. So umfaßt beispielsweise das Standardspiel die komplette Invasion bis zum Mai 1945, aber auch kleinere Abschnitte wie die Eroberung von Paris stehen zur Auswahl. Die einzelnen Truppenteile werden auf einer scrollbaren Europakarte gezogen, bei Kampfhandlungen wird das Gefechtsfeld herangezoomt und die einzelnen Teileinheiten können nun individuell von Ihnen kommandiert werden. Während des Spiels lassen sich jederzeit Statistiken über die Verluste beider Seiten oder die Kampfstärke einzelner Einheiten abrufen. Wem die Computergegner (deren Kommandostil übrigens auf den historischen Vorbildern basieren soll) alleine nicht ausreichen, der darf sich alternativ auch gegen einen menschlichen Gegenspieler die kleinen grauen Zellen nach der besseren Strategie zermartern. Hartgesottene Spielfeldgeneräle werden vielleicht ihre Freude an D-Day haben, der Gelegenheits-Stratege wird jedoch vermutlich durch die etwas unübersichtliche Handhabung abgeschreckt werden.

Martin Müller ■

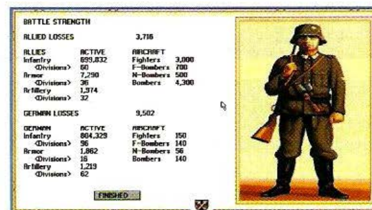


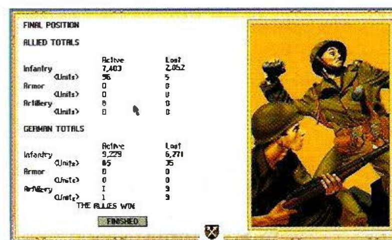
Wenn Ihnen die Startbedingungen nicht gefallen, lassen sich diese in gewissen Grenzen modifizieren.



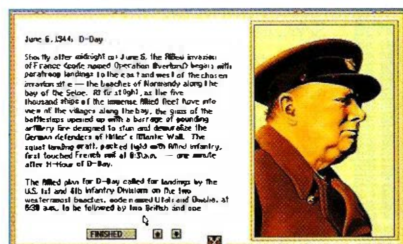


Kommt es hart auf hart, wird das Schlachtfeld herangezoomt.





Aufstellungen über Truppenstärken und Verlustquoten helfen dem Hobbygeneral bei der Planung der richtigen Strategie.



Von Zeit zu Zeit gibt es einen Überblick über die historischen Ereignisse.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HD 4 MB	Roland
MEM585 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- Vorlage: The Blue and the Gray

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Impressions

RANKING

Strategie

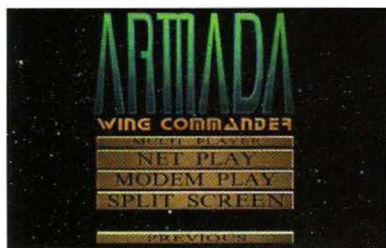
Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
50%	40%	46%	51%

Spieleranzahl	1-2
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	normal

Wing Commander Armada

Bauchlandung

Überraschung! Während die Arbeiten an Wing Commander 3 auf Hochtouren laufen, fanden Chris Roberts und Projektleiter Jeff Everett noch genügend Zeit, um ein weiteres Spiel zu produzieren. Meilenstein oder Intermezzo? Wir sind bei Electronic Arts in Gütersloh für Sie probegeflogen.



Im Zwei-Spieler-Modus wird der Bildschirm geteilt.



Das Gerangel um Wing Commander 3: The Heart of the Tiger und Armada erinnert in frappierender Weise an das Verwirrspiel vor gut einem Jahr, als Privateer und die WC Academy beinahe zeitgleich in die Geschäfte kamen. Unser Korrespondent Markus Krichel informierte Sie im großen Special in der letzten Ausgabe bereits ausführlich über das neue Mammutprojekt, mit dem Meister Roberts eine neue Ära im Computerspielbereich einläuten will. Die Meldung über Wing Commander Armada hat indessen wie ein Komet eingeschlagen. Dabei handelt es sich im Grunde um ein „Vergißmeinnicht", das uns die Wartezeit auf WC 3 versüßen und gleichzeitig ein wenig von den kommenden Knallern der Konkurrenz ablenken soll. Gegenüber den anderen Spielen der WC-Serie gibt sich der jüngste Sproß der Familie genügsam: Gerade mal 10 MB belegt Armada auf der Festplatte - für Origin-Verhältnisse geradezu ein Witz. So verwundert es auch nicht, daß das Intro nur wenige Sekunden dauert; ein Raumschiff verläßt die Basis, schwebt durch das All und schießt einen gegnerischen Kreuzer ab, den es sofort in sämtliche Einzelteile zerlegt. Schwupp - schon erscheint das Hauptmenü.

Kommunikativ

Im Mittelpunkt steht natürlich die langjährige Fehde zwischen der Konföderation und den Kilrathis. Der Battle-Modus stellt Sie vor die Wahl: Entweder stürzen Sie sich in gewohnter Manier alleine ins Getümmel oder Sie liefern sich mit einem Freund oder Kollegen heiße Weltraumgefechte. In der Einstellung „One Player" wählen Sie eines von insgesamt zehn Raumschiffen. Die anschließende Schlacht ist Wing Commander Academy in Reinkultur - nur mit einem deutlich herabgesetzten Schwierigkeitsgrad und mit keinerlei Einstellungsmöglichkeiten. Interessanter ist da schon die Option „Campaign", wo Sie im Endeffekt zwar auch nur durch die Gegend ballern, aber die Gegner kämpfen ein wenig „intelligen-

Pit Cock fliegt wieder!

Jedem der zehn Raumschiffe wurde nicht nur äußerlich ein anderes Aussehen, sondern auch eine spezielle Cockpit-Ansicht verpaßt. Allen gemeinsam ist die Schadensanzeige sowohl des eigenen als auch des gegnerischen Kreuzers, ein Waffen-Monitor und ein Radar. Einflüsse auf das Spiel hat die unterschiedliche Anordnung der Instrumente aber nicht.












Stars & Sternchen





Wenn das nicht originell ist: In Armada gibt es tatsächlich einen Strategie-Modus. Sie bekommen einen Carrier zur Verfügung gestellt, mit dem Sie von einem Planeten zum nächsten jetten. Dort kaufen Sie eine Mine, fördern Bodenschätze und verladen diese auf das Trägerschiff. Wenn der Stern komplett ausgeplündert ist, zieht man mitsamt der Ladung weiter und installiert dort wieder eine Mine. „Bezahlt" wird mit den Rohstoffen, mit denen man auch insgesamt fünf Raumschiffe (Arrows, Wraiths usw.) plus einen Transporter bauen kann - je leistungsfähiger, desto länger dauert die Entwicklung des Gefährts. An strategisch günstigen Positionen errichtet man Festungen, die auf der Landkarte extra gekennzeichnet werden. Das ist zwar eine sehr kostspielige Angelegenheit, aber durchaus sinnvoll: Werden Sie nämlich von den Kilrathis angegriffen, schaltet Armada in den bekannten Action-Modus und der Kampf um diese Region wird in Echtzeit ausgetragen. Der Sieger reißt sich das gesamte Inventar unter den Nagel, der Verlierer schaut dumm aus der Wäsche. Verlieren Sie gar Ihren Carrier, ist der Ofen ohnehin aus - und das Spiel ebenfalls.



Wenn Sie jetzt meinen, daß sich das alles sehr nach einem Mini-"Starlord" anhört, dann haben Sie mit dieser Vermutung verdammt recht!

ter" und treten vor allem geballt auf.

Die eigentliche Neuheit von WC Armada ist aber der Zwei-Spieler-Modus: einer schnappt sich den Joystick, der andere fummelt an der Tastatur herum und der Bildschirm wird gesplittet. Das funktioniert natürlich auch mit zwei Steuerknüppeln. Wer verhindern möchte, daß sich die zwei eifrig hantierenden Spieler vor dem Computertischchen allzu nahe auf den Pelz rücken, kauft sich ein Nullmodemkabel und schleppt einen zweiten PC herbei. Längere Distanzen überbrückt man hingegen mit einem Modem: Kann es etwas Schöneres geben, als nächtelange Wing Commander-Kriege gegen den miesen Kilrathi aus der Nachbarschaft auszutragen? Ähnliches wird sich auch die Telekom denken ... Absolute Krönung: WC Armada im Netzwerk. Voraussetzung für dieses kühne Vorhaben ist wie üblich ein NetBIOS-kompatibles Netzwerk. Wer möchte, darf sich zu Allianzen zusammenschließen und gemeinsam für die gute (oder schlechte) Sache kämpfen. Egal, wie man sich entscheidet: Zu jeder Zeit kann man sich nette und auch mal gehässige Kommentare schicken.

Das getestete Programm ist nur für zwei Mitspieler ausgelegt; Origin denkt jedoch daran, in der geplanten CD-Version auch einen Sechs-Spieler-Modus einzubauen.

Feurig

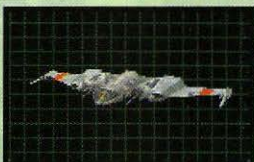
Die Grafik gibt bereits einen kleinen Vorgeschmack auf Wing Commander 3. Berauschend sind die Unterschiede zu den Vorgängern allerdings noch nicht - es sieht halt alles etwas geschmeidiger und bunter aus. Wer nicht bewußt auf einzelne Details achtet, wird kaum Verbesserungen feststel-

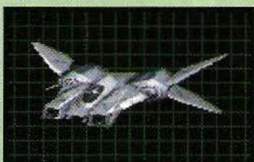
Die Raumschiffe

Konföderation


Arrow


Wraith


Gladius


Phantom

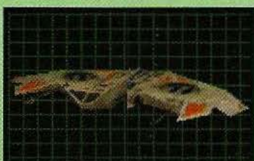

Banshee

Kilrathis


Dralthi


Jrathek


Skok'lar


Korlarh


Goran

len. Entgegen allen Hoffnungen hat Origin in WC Armada nur die herkömmliche VGA-Auflösung eingebaut; SuperVGA-Banshees wird es daher erst im „richtigen" Nachfolger geben. Für den Sound fühlte sich anscheinend niemand so recht zuständig. Die Raumschiffe tänzeln wie in Strike Commander im Walzertakt, und den Menüs verpaßte man das übliche Nebenher-Gedudel. Während des Fluges beamt und scheppert es wesentlich unspektakulärer als bei anderen Origin-Knüllern.

Nichts Neues auch bei der Steuerung: Privateer-Söldner können unmittelbar ins Geschehen einsteigen und brauchen keine neuen Tastaturbefehle zu pauken. Im Gegenteil - bei Armada wurde mächtig abgespeckt und manche Sonderfunktion fiel der Rationalisierung zum Opfer. Nach wie vor aktiviert man mit den Funktionstasten diverse Kameraperspektiven und mit einem halben Dutzend Tasten hat man seine Waffen im Griff. Zusätzlich wurde das Spiel extrem auf einsteigerfreundlich getrimmt: Selbst der schusseligste Joystick-Pilot erledigt den ersten Kilrathi mit ein paar willkürlich abgefeuerten Lasersalven („Huch, das war's schon???"). Mit „A" wird der Autopilot eingeschaltet und der nächste Kandidat erscheint auf dem Radar. Hat man drei feindliche Kreuzer zerbröselt, kehrt man zum Carrier zurück, tankt auf und startet wieder durch. Diese Prozedur wiederholt sich so lange, bis das eigene Gefährt zu stark durchlöchert ist und mit einem dürftigen „Plop" auseinanderfällt. Immerhin werden wie in der Academy die Highscores gespeichert.

Wer braucht Armada?

Der ideale Armada-Spieler sieht in etwa so aus: Er kennt Wing Commander nur vom Hörensagen, legt also keinen gesteigerten Wert auf eine ausgefeilte Handlung. Er ist gerade vom C 64 auf den PC umgestiegen und kann von kunterbunten 256-Farben-Cockpits und -Raumschiffen nicht genug bekommen. Darüber hinaus hat er sich einen 486 DX/2 mit satten 66 MHz samt superschneller VGA-Karte gegönnt. Modem und Netzwerk sind ebenso selbstverständlich wie zwei Joysticks und ein williger Mitspieler. Wenn Sie sich in diesem Szenario irgendwo wiederfinden, sollten Sie zuschlagen. Andernfalls lohnt sich der Kauf nicht: Armada fordert zuviel Hardware und bietet zu wenig Spiel fürs Geld.

Petra Maueröder ■

Statement



„Gariott an Roberts! May-Day! May-Day! TIE Fighter ist im Anflug! Programmiert mal flink noch'n Wing Commander." So ähnlich muß es bei Origin zugegangen sein, als die ersten Infos über das neue LucasArts-Projekt durchsickerten. Bevor jetzt also einige WC-Freaks bei den Jedi-Rittern fremdgehen, schieben die Texaner vorsichtshalber den Schnellschuß Armada dazwischen. Mit diesem Machwerk hat sich Producer Chris Roberts aber keinen Gefallen getan: Armada ist nichts Halbes und nichts Ganzes. Der Strategieteil entspricht im Prinzip MicroProses Starlord, bietet aber bei weitem nicht den Tiefgong des Vorbilds. Der Action-Part sieht kaum besser aus: Stumpfsinn-Geballer wurde uns schon in der Academy zugemutet - noch dazu mit deutlich mehr Features. Alles, was Privateer und die Vorgänger so herausfordernd und spannend machte, hat Origin amputiert - ein Spiel ohne Story, ohne Missionen, ohne Sinn. Für Leute, die unter Kommunikationsarmut leiden, also kein Modem, Netzwerk oder einen zweiten Joystick besitzen, ist der interessanteste Teil des Spiels sowieso für die (Kilrathi-)Katz'. Origin hat beileibe genügend heiße Eisen im Feuer, als daß man sich die Finger an der wenig berauschenden Armada verbrennen müßte.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 10 MB	Roland
MEM540 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
2-Spieler-Modus über Modem u. Netz

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 105,-

HERSTELLER
Origin

RANKING



Spieleranzahl	1-2
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch
Kopierschutz	keiner

CD ROM

PC Games Disc & Mag

CD ROM

DM 19,80
Sonderausgabe 2
9/94

DEMO DES MONATS
TIE FIGHTER
650 MB

SIMCITY ENHAN…
Voll spielbares D…
mit Videosequ…

FIFA S…
Spielbares Dem…
Weltmeister…

1942 PACIFIC A…
Über den Wolken! Voll spielbares Demo!

ANSTOSS WM EDITION
130 MB Demo rund um die WM 1994!

THEME PARK
Spielbares Demo und komplettes Intro!

OUTPOST
SimCity im Weltraum! Spielbares Demo!

ÜBER 25 BUGFIXES
So machen Sie Ihre Spiele wieder flott!

Auf der dunklen Seite der Macht
TIE-FIGHTER
Voll spielbare D…ion

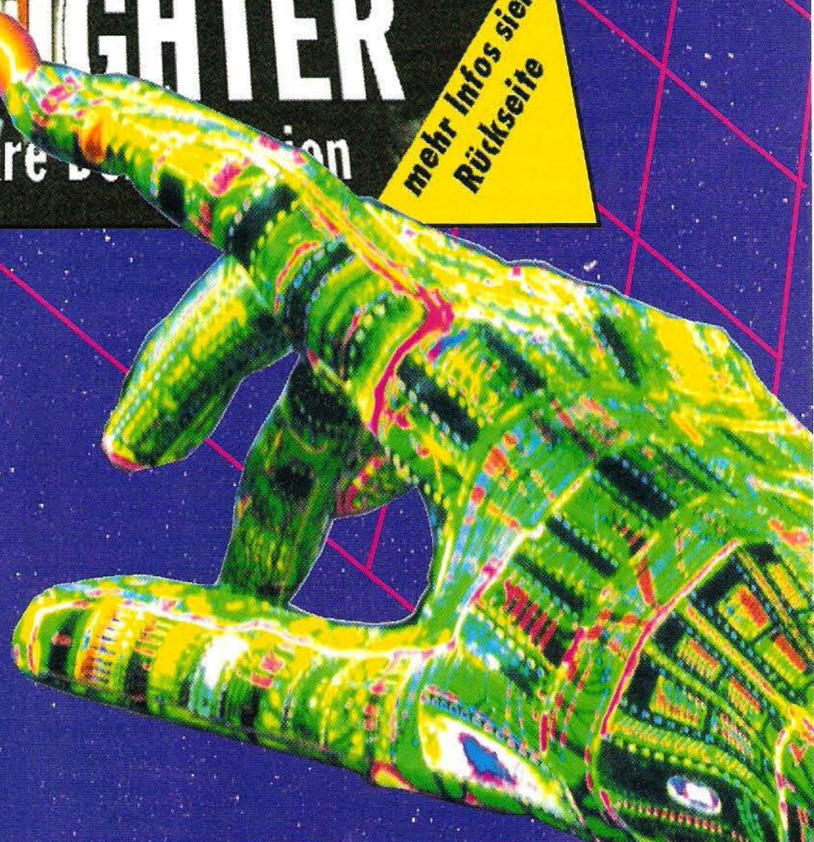
mehr Infos siehe Rückseite

für nur DM
19,80

20 aktuelle, spielbare Demos

30 Bugfixes & Shareware

auf über 600 MB!



Ab 17. August im Zeitschriftenhandel erhältlich!

Rings of Medusa Gold

Es ist nicht alles Gold...

In der schnellebigen Softwareszene vergehen für ein Jahr drei. Ein Spitzenspiel, das vor nicht allzu langer Zeit noch 90% bekam, würde heute vielleicht nur noch eine durchschnittliche Bewertung erhalten. Was mit einem „uralten" Klassiker passiert, an dessen Neuauflage so gut wie nichts verbessert wurde, kann man an einer Hand ausrechnen.



In dieser Sequenz ist nicht einmal mehr das Wechseln der Waffe möglich (oben).



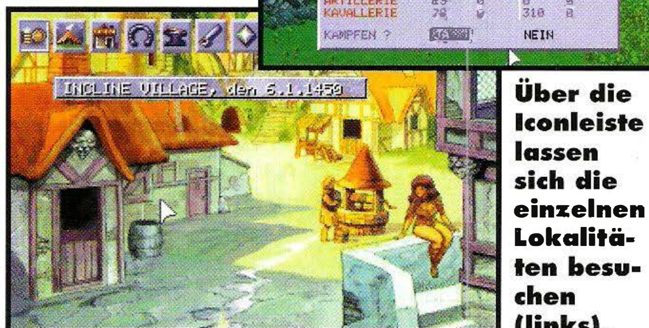
Ja, es ist wieder einmal soweit, die Medusa ist los! Was bleibt einem als tapferem Prinzen anderes übrig, als ihr die Stirn zum Kampf zu bieten. Das war der originelle Teil der Vorgeschichte. Um die Medusa zu besiegen, muß man sieben Ringe finden und nebenbei ein paar Bösewichter niederstrecken.
Allein und verlassen, aber zumindest mit dem nötigsten Bargeld ausgestattet, beginnt das Abenteuer im Land der Burgen, Städte, Minen und Monster. Zuerst sollte man seine finanziellen Mittel etwas aufbessern, dazu stehen wieder die gewohnten Möglichkeiten zur Verfügung. Man treibt Handel, indem man entweder mit Gespannen oder Schiffen von Stadt zu Stadt fährt. Andere ziehen es vor, ihr Vermögen gewinnbringend anzulegen und nach Minen zu suchen, während wiederum andere Robin Hood mimen und Wegelagerer ausrauben oder ganze Burgen und Städte alleine im Action-Kampf unterwerfen, um Steuern einzutreiben. Gestützt von der Macht des Geldes kann man endlich beginnen, eine größere Armee aufzustellen. Ob man nun grüne Truppen rekrutiert oder Söldner anheuert, danach sollte man seine Armee vorzüglich bewaffnen und sofort in den Kampf schicken, denn Zeit ist schließlich Geld. Die strategische Schlacht wird in Runden ausgetragen, die einzelnen Truppenarten stehen sich gegenüber und verringern sich mit jedem Mausklick, bis eine Armee flüchtet oder komplett aufgerieben ist. Dem Sieger gehört natürlich die Beute.

Beat ´em Up

Die einzig wahre Neuerung besteht im Action-Kampf. Ähnlich jedem schlechten Prügelspiel blicken sich die beiden Kontrahenten grimmig an. Unser Held zückt dann seine magische Wunderklinge, schreitet voll Elan voran und tritt ... ins Fettnäpfchen. Selbst die beiden alternativen Waffen, Wurfbeil und Bogen, erhöhen die alles andere als beschauliche Qualität dieser Sequenz keineswegs, dafür sind die Animationsstufen zu abgehackt, die FX zu langweilig und die Auflösung der Grafik zu mies. Das wäre ja auch das erste Strategiespiel, das auch im Genre Action punkten kann.
Trotz der etwas überholten programmtechnischen Leistung wird Rings of Medusa sicherlich noch manchen in seinen Bann ziehen. An der Grafik sind leider nahezu keine Verbesserungen feststellbar, an abwechslungsreiche Animationen hat man anscheinend gar nicht gedacht. Eine ähnliche Aussage läßt sich über den Sound machen: wo andere Hersteller bei jeder Möglichkeit mit digitalisierter Sprache protzen, ertönt bei der Gold Version nur eintöniges Trällern.

Alexander Geltenpoth ■

Die teilweise anschauliche Darstellung des Vorgängers fiel komplett weg (rechts).



Über die Iconleiste lassen sich die einzelnen Lokalitäten besuchen (links).

SPECS & TECS

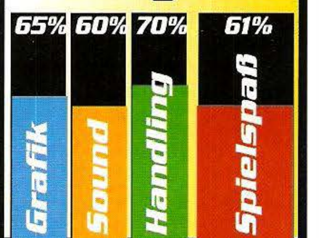
EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 7 MB	Roland
MEM590 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
Neuerung:
Action-K(r)ampf

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Starbyte

RANKING



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	normal

DOWN THE DRAIN



Leider präsentiert sich heute diese Rubrik - im Gegensatz zu mir - in leicht abgespeckter Form. Sollte es ein böses Omen sein, daß uns diesen Monat so wenig schlechte Spiele zugetragen wurden? Oder betrifft das Sommerloch auch die softwaretechnischen Tiefflieger? Zum Glück zeigen manche Firmen einen erstaunlichen Ehrgeiz, immer wieder mit einem ihrer Produkte hier vertreten zu sein. Vielen Dank an dieser Stelle für deren Beitrag zur Sicherung meines Arbeitsplatzes.
Natürlich besteht für Euch immer noch die Möglichkeit, mit einem der hier vorgestellten Produkte bestraft zu werden, falls Ihr es wagen solltet, Eurer Meinung zu dieser Rubrik schriftlich Ausdruck zu verleihen. Da mein Chef Red meine langen Vorreden nicht mag, sehe ich mich leider gezwungen, an dieser Stelle zu schließen.

von *Rainer Rosshirt*

Star Wars Chess

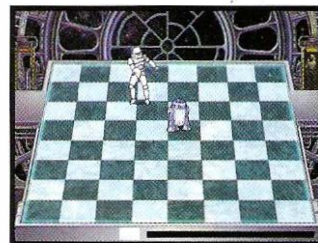
CD-ROM • Hersteller: The Software Toolworks • Preis: ca. DM 100,-

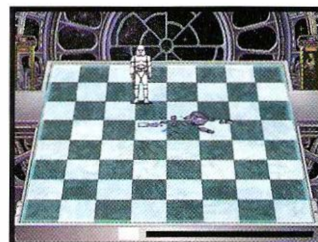
„T.S.T" bescheren uns hiermit nicht ihr erstes Schachspiel, und eigentlich finde ich es sehr schade, daß dieses Produkt hier landen mußte. Das Programm verlangt nach Windows, was mich eigentlich mißtrauisch hätte machen sollen. Aber fangen wir damit an, die positiven Seiten aufzuzählen. Man kann sich entscheiden, in welcher Sprache man spielen möchte, und ob man die Animationen lieber von der CD (schont die Platte, ist aber ätzend langsam) oder von Festplatte (schon deutlich schneller) laden möchte. Am Soundtrack gibt es während des ganzen Spiels nichts zu kritisieren. Auch an der Grafik nicht. Die Schachfiguren werden von bekannten Mitwirkenden der Star Wars-Saga dargestellt, was zwar nicht gerade der Übersichtlichkeit dient, aber wir wollen doch nicht kleinlich sein. In allerbester Battle Chess-Manier kann man nun seine Darsteller über das Schachbrett bewegen, wobei die Animationen wirklich gut gemacht sind. Dabei stoßen wir unweigerlich auf das erste Problem dieses Programmes - die Waartezeiten (ja - ist mir bekannt, daß es nur mit einem „a" geschrieben wird, aber mit zweien ist es auch schon rein optisch länger!). Hat man einen Gegner „geschlagen", kann man sich wieder über putzige Animationen freuen, wenn man es schafft, so lange zu warten und dabei wach zu bleiben. Dabei räumen die anderen Figuren das Feld und überlassen es den momentanen Hauptdarstellern als Bühne. Allerdings sind die Varianten dieses Schauspiels nicht gerade überreichlich, und man sieht sich recht schnell daran satt - was dem Spiel eigentlich seine Existenzberechtigung raubt. Fans der Filme könnten sich die Anschaffung der CD dennoch überlegen, sofern sie über viel, viel Geduld verfügen. Wer Schach spielen möchte, sollte um dieses Programm allerdings einen großen Bogen machen. Ich bin ein lausiger Schachspieler, dennoch hatte ich keine Probleme, mich auf dem Brett zu behaupten. Das gab mir zu denken. Andere Schachprogramme putzen mich immer in wenigen Zügen von der Platte! Eine Partie Briefschach mit einem menschlichen Gegner ist da wesentlich ergiebiger und geht wahrscheinlich auch noch schneller.



Die grafische Gestaltung ist recht gelungen, doch das Spiel läßt zu wünschen übrig.







Battle Chess für Arme. Star Wars Chess kann hier nicht überzeugen.

Education-Software

Kinder an die Macht

Computerbegeisterte Eltern kennen das: da kommt unter dem Schreibtisch plötzlich eine kleine Hand zum Vorschein und arbeitet sich zielsicher zur Tastatur vor...Patsch! Die Folgen reichen von seltsamen Buchstabenkombinationen im gerade eingegebenen Geschäftsbrief bis zum kompletten Systemabsturz. Von Herbert Aichinger

Manchmal hat man den Eindruck, daß Computer auf Kinder eine nahezu magische Anziehungskraft ausüben. Selbst die ödeste Tabellenkalkulation fasziniert, wenn man mit ein paar spontanen Mausklicks Papas mühsame Arbeit noch etwas verschönern kann - es ist immer sooo lustig, wenn er dann seinen Hut auf den Boden wirft und darauf herumtrampelt! Noch lustiger und fesselnder sind allerdings die kleinen Männchen, die Mama und Papa von Zeit zu Zeit auf dem Bildschirm herumlaufen lassen - gerne reden die lieben Eltern dann wirres Zeug von Zaubertränken, Dungeons, Extraleben, Charaktergenerierung usw. Klar, daß die Kinder mit ihrem unbändigen Forschungsdrang da auch mitmachen wollen!

Scooters Zauberschloß

Bei diesem liebevoll gestalteten Programm aus dem Hause EA soll speziell die Lernfähigkeit von Kindern zwischen 5 und 8 Jahren geschult werden. Am PC darf man ein Schloß erforschen, das in jedem Winkel eine spaßige Überraschung bereithält. Da bringt doch ein Gespenst die Einrichtung im Zimmer des Zauberers völlig durcheinander! Indem das Kind die alte Ordnung wiederherstellt, trainiert es gleichzeitig unmerklich sein Gedächtnis. Beim Angeln wird der Sinn für Formen und Farben geschult, in der Bibliothek die Tastaturbeherrschung. Im Garten kann man beim Pflanzen von Bäumen und Blumen sogar richtig kreativ werden.

Scooters Zauberschloß bietet insgesamt 25 Lernaktivitäten, die alles andere als eintönig sind und Kinder in mehreren Entwicklungsstadien ansprechen können: Einfache Aufgaben wechseln sich mit komplexeren Fragestellungen ab und werden immer wieder durch lustige Einlagen (z.B. zwei Clowns, die sich nach dem Anklicken gegenseitig mit Torten bewerfen) aufgelockert. Grafik und Sound entsprechen



Die Zimmer im Zauberschloß halten viele Überraschungen bereit.

zwar nicht unbedingt dem neuesten Stand, sind jedoch kindgerecht und sehr reizvoll. Das Programm läßt sich so leicht bedienen, daß schon mein dreijähriger Sohn auf seinem Weg durchs Schloß nur noch wenig Unterstützung braucht.



Diesen Garten kann man ganz nach eigenen Wünschen bepflanzen.

Scooters Zauberschloß

Programm zum Training der Lernfähigkeit

Hersteller:	EA * Kids
Alter:	5 - 8 Jahre
System:	386er VGA 256 Farben HD 10 MB Maus empfohlen Soundkarte empfohlen
Besonderheiten:	Phantasievolle Ausgestaltung, breites Spektrum an Aktivitäten

Ozzies Kreativitäts-Zentrum

Wie Scooter bietet auch Ozzie eine Sammlung von Lernspielen, die Fantasie und Denkvermögen des Kindes fördern sollen. Das Drumherum ist hier jedoch etwas nüchterner ausgefallen: Bei Ozzie wird kein Schloß zur „Verpackung" der Lerninhalte aufgeboten, Ausgangspunkt für alle Aktivitäten ist stattdessen ein knallbuntes Kinderzimmer. Von dort aus gelangt man per Mausklick z. B. zum lustigen Zeichenbrett, zur Mosaik-Bastelei oder in den Wilden Westen, wo man anhand von Steckbriefen Banditen identifizieren muß. Alle Aufgaben werden im Schwierigkeitsgrad sehr behutsam gesteigert. Dabei steht in erster Linie das Gedächtnistraining im Vordergrund. So kann man im Wilden Westen die Gesichter der Steckbrief-Schurken am Anfang nach einer dauernd sichtbaren Vorlage „nachbauen", am Schluß bleibt man nach einem kurzen Blick auf die Vorlage ganz auf sein Erinnerungsvermögen gestellt.

Mit einer guten Option wartet



Mosaik-Spiele in verschiedenen Schwierigkeitsgraden...





der Mosaik-Teil auf: Kinder können hier zwar ebenfalls nach Vorlagen arbeiten, haben aber darüber hinaus auch die Möglichkeit des völlig freien Gestaltens. Eltern, die für ihre Sprößlinge eigene Mosaikaufgaben erstellen wollen, drücken einfach den „Geheimschlüssel" F9 und gelangen so in einen Gestaltungsbildschirm. Insgesamt kommt Ozzie sehr viel „traditioneller" daher als Scooter. Die einzelnen Lernspiele, die sich in ihrer Grundstruktur oft recht ähnlich sind, werden - von der Sprachausgabe einmal abgesehen - ohne überflüssigen Schnickschnack präsentiert. Sicherlich können Kinder an Ozzie lange Freude haben, aber Scooters Zauberschloß wirkt dennoch reizvoller - zum einen wegen der phantasievollen Ausgestaltung und zum anderen, weil Scooter nicht so sehr mit dem „pädagogischen Zeigefinger" wedelt...

Ozzies Kreativitäts-Zentrum

Programm zur Förderung des kreativen Denkens

Hersteller:	SCOPS Software
Alter:	5 - 10 Jahre
System:	286er VGA 256 Farben HD 1,5 MB Maus empfohlen Soundblaster und kompatible
Besonderheiten:	Sprachausgabe, kann auch von Diskette gespielt werden

Verhexte Stadt

Auf dem Cover ist die Rede von einem „Computerspiel mit einem vollkommen neuen Konzept - man muß es einfach einmal spielen!" Sollte die grüne Hexe auch die Disketten des Testexemplars verhext haben? Nach einem halbwegs brauchbaren Intro bekommen die Kinder lieblos bis schlampig gestaltete Grafiken vorgesetzt, in denen ihnen nur wenige Handlungsmöglichkeiten geboten werden. Die Phantasie bleibt dabei weitgehend auf der Strecke.
Von „stundenlangem, motivierendem Spiel und Spaß" kann eigentlich nicht die Rede sein, so sollte man unsere Kinder nicht unterschätzen! Wahrscheinlich zieht sich für viele computererprobte Kids der Spielspaß nur unwesentlich länger hin als die Installation dieses überflüssigen Programms!



Derart lieblose Grafiken sind auch für Kinder eine Zumutung!

Verhexte Stadt

Adventure

Hersteller:	SCOPS Software
Alter:	5 - 7 Jahre
System:	386er VGA 256 Farben HD 13 MB Maus empfohlen Soundblaster und kompatible
Besonderheiten:	Sprachausgabe, zu geringe Spieltiefe

Peter Pan - Ein Mal-Abenteuer

Dieses Programm, das in Anlehnung an J. M. Barries berühmte Geschichte als Kinder-Adventure konzipiert wurde, erfordert von den Kindern bereits erste Leseerfahrungen. Wie in einem „richtigen" Adventure werden hier nämlich der Wortlaut von Unterhaltungen und Kommentare als Texte auf dem Bildschirm ausgegeben.
Der Spieler muß Peter Pan dabei helfen, die von Captain Hook entführte Tiger-Lily zu befreien. Unterstützt wird er dabei von den „Farbkasten-Freunden", die für knifflige Situationen stets mehrere ebenso witzige wie unerwartete Lösungen bereithalten: Wenn man ein kräftiges Tier braucht, läßt man sich von Dora Dose nullkommanix einen Bären sprühen, will man Peter Pan aufwecken, radiert man ihm mit Tommy Flupp einfach das Bett unter dem Rücken weg! Durch Anklicken von Sandra Sanduhr erhält man die Möglichkeit, ein und dieselbe Szene nacheinander mit verschiedenen Lösungsansätzen durchzuspielen - damit bleibt Peter Pan auch nach dem ersten Durchgang noch für einige Zeit interessant. Akzeptable Grafik und lustige Soundeffekte tragen ihren Teil zum Spielspaß bei.
Mit Peter Pan lernen die Kinder, daß es eine ganze Reihe von Möglichkeiten geben kann, ein Problem anzupacken, und daß sich Teamarbeit auszahlt - eine lobenswerte Message in unserer ego-betonten Zeit!

Peter Pan - Ein Mal-Abenteuer

Adventure, inspiriert durch die Phantasie des Kindes

Hersteller:	EA * Kids
Alter:	5 - 9 Jahre
System:	386er VGA 256 Farben HD 10 MB Maus empfohlen Soundkarte empfohlen
Besonderheiten:	liebevoll gemachtes Kinder-Adventure, relativ geringe Spieltiefe



Die Farbkastenfreunde helfen Peter bei Problemen...





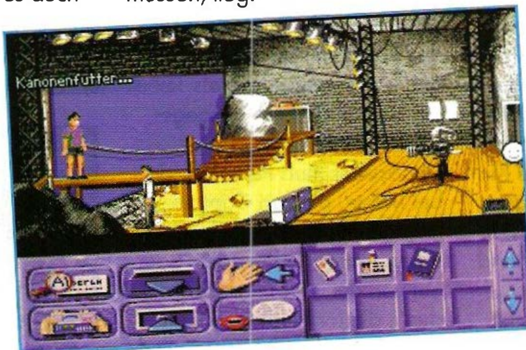
BiFi Roll - Action in Hollywood

Ferienlager



Im Bereich der Werbespiele untermauert Art Department auf eindrucksvolle Weise die eigene Kompetenz. In einem weiteren Auftrag eines wohlbekannten Snackherstellers gipfelt die bislang gefundene Qualität absatzunterstützender Programme.

Doch vorweg ein Wort zum Inhalt: Die Schulferien sind vorüber, und man trifft sich im In-Cafe zum netten Plausch. Bei einem Eiskaffee kommt man über die jeweiligen Ferienjobs ins Gespräch, und so bleibt es auch dem bislang passiven Spieler nicht erspart, zu berichten. Plötzlich vermengt sich Erzählung mit Handlung und man erlebt Vergangenes neu. Als Radkurierdienstfahrer, der den Auftrag hat, ein neues Drehbuch in die Filmstudios zu bringen, sieht man sich mächtigen Problemen gegenüber. Wo auf dem Set findet man den Regisseur? So gilt es, die Drehorte von Star Trek, Aliens, Indiana Jones und einigen bekannten Serien zu durchforsten. Um nicht gänzlich die Mißgunst der gestörten Schauspieler auf sich zu ziehen, übernimmt man hilfsbereiterweise die eine oder andere, zunächst ganz einfache Gefälligkeit - ein überwiegend dummer Fehler! Zähne zusammenbeißen, Denkzellen aktivieren und durch. - Wie lange letztendlich die gespannt lauschenden Freunde der nervenzerfetzenden Geschichte zuhören müssen, liegt am eigenen Geschick.



Viel Witz und Liebe zum Detail wurden in die Gestaltung dieses Programmes gelegt, und so wundert es nicht, daß das erfahrene Programmiererteam ein erstklassiges Adventure abliefern konnte. Besonders ansprechend sind die Grafiken der Studios, gibt es doch fast keinen Raum, in dem man sich nicht wie vor dem eigenen Fernseher zur besten Serienzeit fühlt. Die dazu, zwecks Copyright, leicht geänderten Namen und Kommentare tragen zur absoluten Belustigung bei. Kaum erwähnenswert, daß Grafik und Animation an sich ohnehin optimal gelöst sind. Auch die Bedienungsleiste am unteren Bildschirmrand ist übersichtlich und einfachst zu bedienen. Alle Funktionen oder Objekte auf dem Schirm lassen sich per Maus auswählen. Bei Dialogen zwischen den Akteuren steht immer eine Vielzahl von möglichen Fragen oder Antworten zur Auswahl parat. Leider kann man dabei nicht allzuviel verkehrt machen, und so wird man nicht wie bei Das schwarze Auge 2 bei mehreren falschen Antworten vom Gegner eingeäschert, sondern hat immer die Möglichkeit, das Gespräch vernünftig fortzusetzen. Ob am Ende das Drehbuch für den BiFi-Werbespot ankommt und dieser dann noch gedreht wird, wird nicht verraten (irgendeiner muß das Adventure schon mal gelöst haben, denn den TV-Sendern liegt das fertige Tape bereits vor).

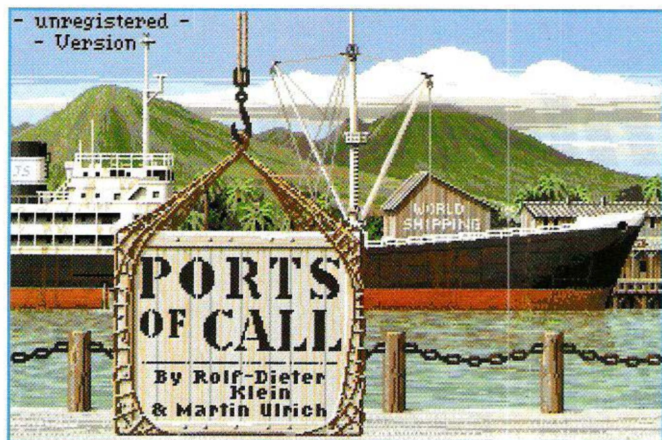
Das komplett in Deutsch geschriebene Programm ist - wie bei Werbespielen üblich - voll spielbar und für jede Altersgruppe ein anspruchsvoller und gewaltfreier Zeitvertreib.





Nur wenige Werbespiele erreichen die Qualität von BiFi Roll. Daß man den Untertitel Action in Hollywood ernstnehmen sollte, beweist das linke Bild.



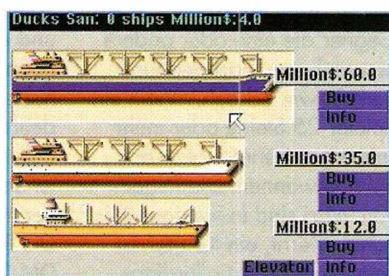


Ports of Call

Altes neu entdeckt!

Lange haben wir auf so was gewartet. Ports of Call ist, außer einer guten Wirtschaftssimulation, ein ehemaliges Vollwertprodukt des letzten Jahrzehnts (vor allem auf dem AMIGA). Jetzt kommt das Programm etwas aufgepeppt mit VGA-Grafiken als Sharewareprodukt mit einer Lowcost-Registrierungsgebühr von nur DM 30.- auf den Markt. Prinzipiell eine Spitzenidee, solche Programme, die bei Herstellern im Keller vergammeln, als Sharewareprodukt nach einigen Jahren zu Niedrigpreisen zu verkaufen. Mit lächerlichen vier Millionen Dollar beginnt man seine Karriere als Reedereibesitzer - ja, am Anfangskapital liegt es, daß so wenig Leute im richtigen Leben auf diese Idee kommen. Hat man sich für seinen Heimathafen irgendwo auf dem Globus entschieden, steht man erstmals vor dem Nichts. Die großen Häfen bieten volle Auftragsbücher, und so kann man sich zwischen schlecht bezahlten Rohstofflieferungen und überbezahlten Waffen-Terminlieferungen einen geeigneten Auftrag heraussuchen. Übernehmen sollte man sich nicht, denn Strafen für gebrochene Verträge sind drakonisch. Tiefe Löcher in die Kapitaldecke reißen auch Reparaturen, Lotsenstreiks, Kanalgebühren und Beschädigungen beim manuellen Einparken ins Hafenbecken.

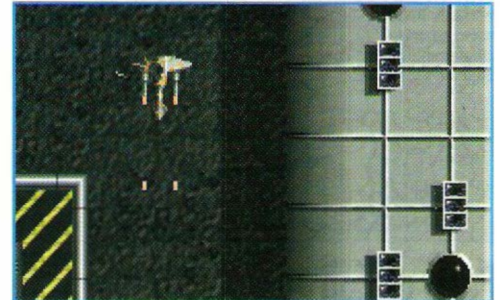
Sehr unterhaltsam ist der Multiplayer-Modus, in dem bis zu vier Spieler gleichzeitig die Weltmeere unsicher machen können. Im Gegensatz zu anderen Programmen treten hier für die Spieler keine zu lästigen Wartezeiten auf, da immer derjenige am Zug ist, dessen Boot gerade einen Hafen erreicht oder in Seenot gerät. Viele weitere Optionen, inkl. eingebaute Actionsequenzen, die nicht alle aufgezählt werden können, geben diesem Spiel seinen besonderen Reiz. Bei der Erstveröffentlichung war dieses Programm ein Erfolg, und jetzt als Shareware, bei der ein Zeitlimit die Spieldauer beschränkt, kann dieses Programm locker gleichartige Handelssimulationen übertreffen.



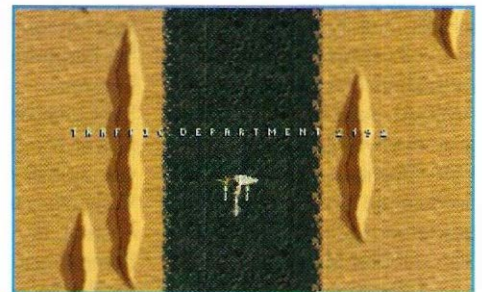
Traffic Department

Verkehrsministerium

Auf einem fernen Planeten, dessen Wasserreserven erschöpft sind, lebt die Bevölkerung im Jahr 2192 in Angst und Schrecken vor plündernden, gut organisierten Banden. Das Ganze erinnert, abgesehen von der Hintergrundmusik, die eindeutig nicht von Tina Turner stammt, doch sehr an das Mad Max-Szenario. Die Polizei hat die Aufgabe, in futuristischen, aber extrem sparsamen Modellen von Kampfwagen die Eindringlinge in der Stadt zu eliminieren. Leider kommen diese nicht gerade mit Spielzeugautos, und so gilt das Prinzip: nur der Schnellere und Wendigere überlebt im Labyrinth der Stadt. Mit einem Auge auf dem Radar versucht man mit dem anderen auf dem Schirm dem Recht zum Sieg zu verhelfen. Ein grafisch aufwendig umsponnenes Spektakel, bei dem mit verführerischer Grafik nicht gespart wird. Das Spiel an sich zeigt sich im Standardmodus für die allseits beliebte VGA-Karte. Schnelles Scrolling und umherflitzende Gegner zeugen von einer sauberen Programmierung. Auch die musikalische Untermalung sowie Soundeffekte und digitalisierte Ausgaben gehören dazu. Doch leider - wie bei so vielen schönen Sachen - hat dieses Ballerspiel in der vorliegenden Version einen kleinen Haken. Die Steuerung ist salopp gesagt bescheiden. Entgegen aller auf dem Markt befindlichen Programme wird hier der Joystick eigenwillig belegt. Richtungsänderungen sind nur im 90 Grad-Winkel möglich - je nachdem in welche Richtung man fährt, ist die Steuerung eine andere. Vielleicht nur eine Gewöhnungsangelegenheit? Fazit: Dieses sehr aufwendige Programm hätte alle Voraussetzungen gehabt, ein Sharewarehit zu werden. Um sicherzugehen, inwieweit man sich für Traffic Department begeistern kann, sollte man, und das ist ja auch der Sinn von Shareware, selbst eine Testrunde drehen.







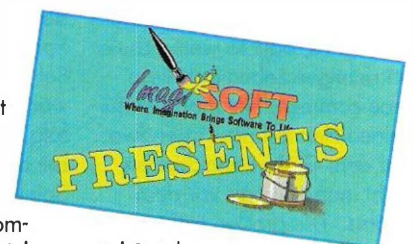
Wari

Strategie-Spaß aus Afrika

Wer denkt, anspruchsvolle Brett- und Strategiespiele kommen immer aus Asien oder Europa, sollte umdenken. Wari ist ein niveauvolles, uraltes Strategiespiel und stammt aus dem fernen Afrika. Ein Vergleich mit Schach ist zwar etwas übertrieben, doch auch bei Wari zeichnet den guten Spieler ein Viele-Züge-im-voraus-denken-Spielverhalten aus. Wari ist ein Computerspiel für zwei Personen, das man aber auch gegen die Intelligenzbestie, den Computer, spielen kann.

Das Spielprinzip ist relativ einfach. Jeder der Spieler hat sechs Schalen, Häuser genannt, in denen sich zu Beginn vier Steine befinden. Ziel des Spieles ist es natürlich, die Mehrheit der Steine zu erlangen und somit zu gewinnen. Um nicht schon von Anfang an zu mogeln, bekommen beide Spieler die gleiche Anzahl von Murmeln, und es gilt im Laufe des Spieles, dem Gegner die eine oder andere abzunehmen. Fast genauso gemein wie Schach. Wenn ein Spieler 25 Steine oder mehr sein eigen nennt, hat er das Spiel gewonnen. Die Regeln von Wari sind in wenigen Minuten erlernt, ein Könner zu werden erfordert allerdings viel Spielpraxis.

Wari ist ein gut gemachtes Spiel mit schönen Animationen und einem angenehmen Sound. Erwähnenswert ist noch, daß es sich um eine deutschsprachige Version handelt. In der Shareware-Version ist der stärkste Computergegner, der Elefant, nicht spielbar. Die Registriergebühr beträgt DM 39.-

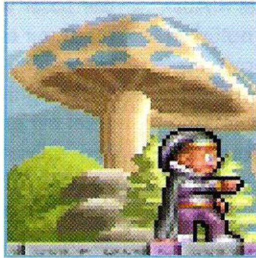




Hocus Pocus

Der Zauberlehrling

Hat der alte Hexenmeister sich doch einmal wegbegeben und nun sollen seine Geister auch nach meinem Willen leben (Goethe)!



Ja, wahrscheinlich entstand dieses Gedicht genauso im Hinblick auf dieses neue Spiel von Apogee, wie Leonardo einst das erste Fluggerät als Red Bull-Dose zeichnete! Aber zurück zum eigentlichen Helden. Unser Jungzauberer, der seit Jahren dem Studium der Magie verfallen ist, will nun endgültig in den Kreis der Altmeister aufgenommen werden. Trotzig versucht er dies durchzusetzen und erhält zum Glück auch eine Aufnahmeprüfung. In einer unwirklichen Welt gilt es, die Katakomben zu durchstreifen und auf der Suche nach Perfektion alle Gefahren zu meistern. Der ausgesetzte Lohn ist das Leben seiner zukünftigen Braut, die zur Motivationssteigerung an einen geheimen Ort verschleppt wurde. Wichtigste Beschäftigung ist das Aufspüren von magischen Kristallen, die verbrauchte Energien zurückgeben. Eigentlich eine nette Beschäftigung - durch Höhlen laufen und Juwelen sammeln... Doch der Prüfungsausschuß sorgt für allerlei unangenehme Gegner, die oftmals überraschend aus dem Nichts entstehen. Apogee - schon immer ein Garant für gute Grafik, vielseitige Menüs, unterhaltsamen Sound und saubere Animation - bleibt auch diesmal nicht hinter dem selbst gesetzten Standard zurück. Verbesserungen im Vergleich zu Halloween Harry finden sich vor allem in der Hintergrundgrafik, die hier eigentlich erstmalig als gelungen bezeichnet werden darf und dennoch keine Abstriche am Scrolling oder Sprite-Movement fordert. Als typisches Jump & Run wurde hier die Story mitreißend verpackt. Auch Hocus Pocus ist in altbewährter Tradition in mehrere Episoden aufgeteilt, bei der die Shareware-Version nur die erste zum Spielen freigibt. Alles weitere ist der Vollversion mit vier Episoden vorbehalten, die es für voraussichtlich DM 59.- zu kaufen geben wird. Über Kompatibilität muß man sich ab einem 386er mit 2MB Speicher und VGA Karte keine Sorgen machen. Mehrere Soundkarten, Joysticks, Tastatur und ähnliches werden unterstützt.

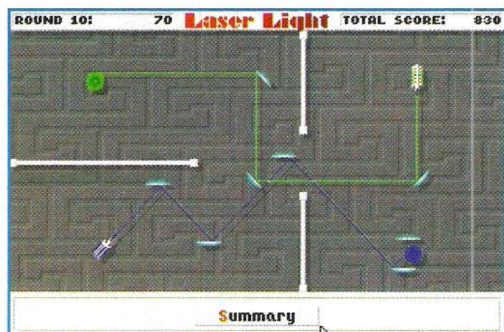


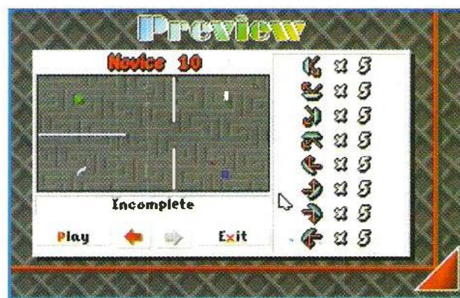


Laser Light

Whip it Up!

Ein Laser, jede Menge Spiegel und Ziele, die mit dem Laser getroffen werden müssen: brandneu ist diese Spielidee nicht, aber welche Spielidee ist das schon. Diese Umsetzung ist jedenfalls eine der schönsten dieser Art. Dem Spieler steht ein Laser zur Verfügung, mit dem er bestimmte Ziele treffen muß. Diese Ziele können selbstverständlich nicht auf dem direkten Wege getroffen werden, sondern nur über Umwege. Hierzu stehen vor allem Spiegel zur Verfügung, die den Laserstrahl reflektieren, und zwar gemäß dem physikalischen Gesetz: Einfallswinkel = Ausfallswinkel. Es wäre natürlich auf Dauer etwas langweilig, müßten auf einem Spielfeld nur Spiegel positioniert werden. Das Autoren-Team namens Pixel Painters hat sich aber einiges einfallen lassen, um Laser Light zu einem richtigen Tüftelspiel zu machen. Da wären z. B. Spalter, die den Laser in zwei Strahlen aufteilen, Holzblöcke, durch die der Laserstrahl nur langsam hindurchdringen kann, und jede Menge Mauern, die dem Laserstrahl im Weg stehen. Außerdem wird auf Zeit gespielt, d. h., wenn der Timer abgelaufen ist, schießt der Laser von selbst, was dann meist mit einer verlorenen Runde endet.





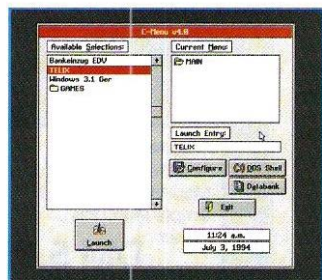
Laser Light ist ein prima Denkspiel mit einer schönen Grafik. Die Vollversion bietet 80 weitere Level (Shareware-Version: 20 Level) und neue Hindernisse wie z. B. Gravitationsfelder und Atombomben. Die Registrierung ist mit ca. 29.- DM erstaunlich günstig.

Ordnung unter DOS

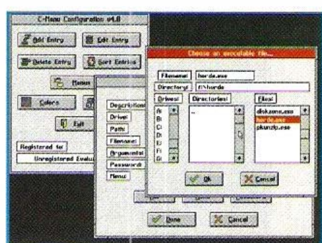
Lächerlich, werden sich die meisten denken. Ohne Icons und grafische Oberfläche, bei der nur startbare Dateien angezeigt werden, nichts zu machen. Richtig! Daher wollen wir zwei extrem flexible, komfortable und bedienerfreundliche Menüprogramme unter DOS vorstellen, die nach einmaliger Konfiguration, das lästige Pfadgespringe und die EXE-Suche überflüssig machen. Im privaten Bereich ein Hilfsmittel, um die Vielzahl der legalen Programme auf der Platte in den Griff zu bekommen, auf jedem Arbeitsplatz im Büro eine unglaubliche Arbeitserleichterung und Hilfe für alle ungeübten Büroangestellten, um schnell und sicher in Word und nicht bei Tetris zu landen!

C-Menü 4

Als erstes haben wir mit C-Menü ein Produkt für alle Windows-Anhänger. In Form und Funktion dem Programmanager von Microsoft angepaßt, wird hier mit Verzeichnisstrukturen und Ordnern gearbeitet. Diese Struktur kann der Anwender selbstverständlich selbst erstellen und ist in keiner Weise an vorhandene physikalische Plattenaufteilungen gebunden. So ist es problemlos möglich, einen Ordner für



Spiele, Anwendungen und Utilities anzulegen und dort alle Startfiles der jeweiligen Programme zu hinterlegen. Durch mausgesteuerte Menüs und übersichtlichste Bildaufteilung fühlt man sich schon nach kürzester Zeit wohl und kann sofort professionelle Ergebnisse für das karge Dos erzielen. Prädikat: Sehr gut!





Quickmenü

Von der Funktion gleichwertig ist ein konzeptionell anderes Produkt. Im Quickmenü kann man mit Hilfe eines integrierten Editors eine oder mehrere Seiten von Knöpfchen (Buttons) zusammenstellen. Hier reicht dann das Anwählen mit der Maus zum Programmstart. In der Gestaltung kaum begrenzt, sind Farben, Zeichensatz, Größe und Aussehen der Oberfläche frei wählbar. Wer will, kann Programmgruppen optisch zusammenordnen, indem er z.B. alle Spiele auf der rechten Seite anordnet oder eine Extra-Seite nur für Spiele definiert, die man über den Knopf Games erreicht. Als angenehmer Zusatz sei noch erwähnt: Quickmenü verfügt über kleine Zusatzfunktionen für Kalender und Taschenrechner. Beide Produkte sind ein hervorragendes Mittel, um sich das Leben mit und gegen den Computer zu vereinfachen. Erst nach einem Test der voll funktionsfähigen Shareware weiß man, wie nützlich Menüoberflächen sind. Die Vollversionen der Produkte liegen zwischen 29$ für C-Menü und 50$ für Quickmenü.

Programmierwettbewerb

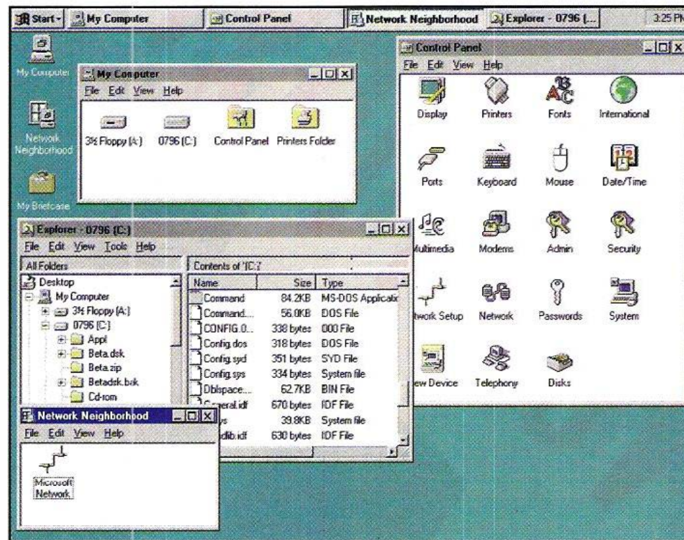
Auf ein Wort:

Wir wissen alle, die Post streikte den ganzen Juni über! Um fair zu bleiben, haben wir selbstverständlich den Abgabetermin um **zwei Wochen verlängert** und werden somit erst in der nächsten Ausgabe den Sieger bekanntgegeben. Also, noch haben Sie die Chance zu gewinnen!

Moderne Küche

Die Serie von Kochbüchern für den PC erweitert Boeder um Titel zur französischen und amerikanischen Küche. Jeweils ca. 130 Rezepte lassen sich - teils mit Bildern versehen - alphabetisch oder nach Kategorien sortiert abrufen. Auf Wunsch stellt die Software auch den Einkaufszettel zusammen und rechnet dabei gleich die benötigten Mengen für die gewünschte Zahl von Portionen aus. Wie die bisherigen Titel kosten auch die beiden neuen Kochbücher auf Diskette jeweils 29,95 Mark.

Info: Boeder Software GmbH, Klenzestraße 1-3, 85737 Ismaning, Telefon (089) 96 24 03-0



Chicago auch für Spiele!

Anfang Juni begann die heiße Phase des Chicago-Beta-Tests: über 20.000 Entwickler und Anwender weltweit sollen den Windows-Nachfolger, der Ende dieses Jahres veröffentlicht werden soll, auf Herz und Nieren testen. Ein für Spielefreaks wichtiger neuer Teil von Chicago ist WinG, eine speziell auf Spiele optimierte Grafikbibliothek. Heute laufen die meisten Spiele noch unter DOS, nur wenige Hersteller haben den Umstieg auf Windows 3.1 gewagt, das gerade für Actionspiele viel zu langsam arbeitet. Mit WinG soll sich das ändern - und das ist gut so: Windows 4.0 wird nämlich nicht mehr auf ein separates DOS aufsetzen, sondern direkt als eigenes Betriebssystem beim Einschalten des Computers starten. Der Weg zum gewohnten DOS-Prompt ist zwar weiterhin möglich, aber eher umständlich.

Schrifterkennung - OCR für jedermann

Nur 399 Mark kostet TextBridge 2.0, eine neue Software zur Texterkennung (OCR). Der Clou: Bei den meisten Vorlagen übertrifft das preiswerte Programm die Erkennungsqualität selbst teurer Profi-Produkte wie OmniPage Professional. Die wichtigsten Scanner werden direkt unterstützt, exotische Modelle lassen sich über einen TWAIN-Treiber ansteuern. Bevor der erkannte Text in ein Textverarbeitungsprogramm übernommen oder in einem der zahlreichen Dateiformate gespeichert wird, nimmt TextBridge auf Wunsch eine Rechtschreibprüfung vor.

Info: CCS GmbH Süd, Hauptstraße 25, 73087 Bad Boll, Telefon (07164) 12041



Pioneer 1D4X



Nach NEC bietet jetzt auch Pioneer ein CD-ROM-Laufwerk mit vierfacher Umdrehungsgeschwindigkeit an: Das DR-U104X bietet laut Hersteller eine Transferrate von über 600 KByte und eine Zugriffszeit von 220 ms. Mit rund 1.300 Mark ist das interne Laufwerk zwar billiger als das 4Xpro von NEC, aber immer noch spürbar teurer als herkömmliche Double Speed-Laufwerke.

Info: Pioneer Electronics Deutschland, Hanns-Martin-Schleyer-Straße 35, 47877 Willich, Telefon (02154) 913-0

Futter für die ReelMagic



Sage und schreibe zwanzig neue MPEG-Titel für die ReelMagic hat Sigma Designs im Juni im Rahmen der Consumer Electronics Show in Chicago angekündigt, darunter Space Ace von ReadySoft, Conspiracy von Virgin Games und Lord of the Rings von Interplay. Auch die ersten beiden Titel aus dem Schmuddel-Metier sind dabei - warten wir ab, ob Titel wie Man Enough und California Girls wenigstens aus technischer Sicht überzeugen können.

Neu vorgestellt wurde auch die erste interaktive Musik-Video-CD im MPEG-Format: Prince Interactive bietet neben einem neuen, für die CD eigens komponierten Song des gleichnamigen Interpreten drei weitere Videos und Samples von mehr als fünfzig bekannten Titeln. Einzeln kostet die CD in den USA knapp 60 Dollar, bei Sigma Designs denkt man auch über ein Bundling mit einzelnen Varianten der ReelMagic nach.

Info: Sigma Designs, Leopoldstraße 28a/II, 80802 München, Telefon (089) 336443

MiniDisk DATA zum Mitnehmen

Nach der allgemeinen Ankündigung der MiniDisk DATA im Rahmen der CeBIT präsentierte Sony jetzt ein erstes konkretes Produkt: Das Portable MD Data Drive ähnelt in Größe und Design dem bekannten Audio-Minidisk-Player, speichert auf 2,5 Zoll großen Medien 140 MByte Daten und kann unterwegs über Batterien mit Strom versorgt werden. Ähnlich wie die meisten CD-ROM-Laufwerke auch Audio-CDs abspielen können, soll Sonys MD-Data-Player auch als Audio-Minidisk zu gebrauchen sein. Außerdem kündigte Sony im Rahmen der PC Expo Ende Juni zwei neue CD-ROM-Laufwerke an, eines mit SCSI- und eines mit ATAPI-Schnittstelle. Geplant ist darüber hinaus ein portables, batteriebetriebenes CD-ROM-Laufwerk, das in der zweiten Jahreshälfte auf den Markt kommen soll.

Info: Sony Deutschland GmbH, Hugo-Eckener-Straße 20, 50829 Köln, Telefon (0221) 5966-0

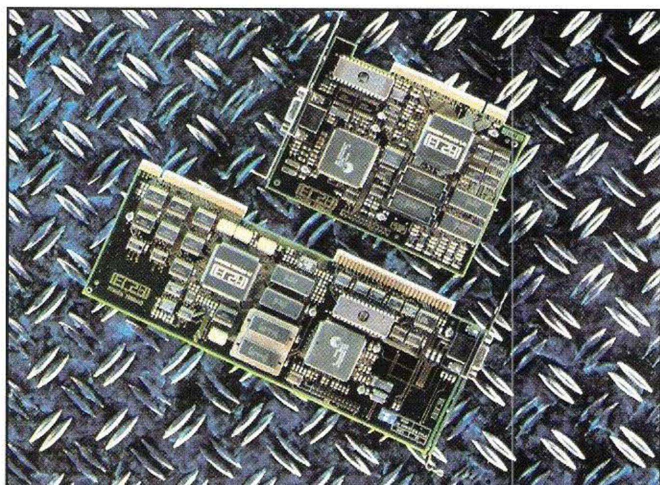
Kurzmeldungen

Rechtzeitig zu Weihnachten will **Compaq** ein neues Modell der Multimedia-PC-Serie Presario vorstellen. Neben CD-ROM-Laufwerk und Soundkarte wird die neue Maschine auch eine TV-Karte enthalten, über die man auf dem Computer-Bildschirm fernsehen kann. Sensationell auch der Preis: In den USA soll das neue Modell weniger als 1000 Dollar kosten. ••• Wer sofort mehr Leistung will, sollte Direktanbieter **Dell** im Auge behalten: In den USA wurde kürzlich ein Pentium-System für exakt 1999 US-Dollar präsentiert. Für diesen Preis bekommt man neben einem 60-MHz-Pentium eine 340 MByte-Festplatte, 8 MByte RAM und einen 15-Zoll-Monitor. ••• Eine ganze Reihe neuer CD-ROM-Titel will **Compton´s New Media** in Kürze auf den Markt bringen, darunter auch ein Reiseführer für preiswerte Trips in Europa. Geplant ist außerdem eine Serie von CD-ROMs zur jüngeren Musikgeschichte, Titel zu Rock und Soul der Sixties machen den Anfang. ••• 1994 werden in den USA nach Schätzungen von Insidern 3 Millionen **Lexika auf CD-ROM** verkauft, aber nur rund eine halbe Million gedruckte Exemplare. Auf die etablierten Lexikon-Verlage, die ihre mehrbändigen Werke oft für über 1000 Dollar anbieten, kommen dann harte Zeiten zu. ••• Vorsicht Glas! Schon in Ihrem nächsten PC könnte eine **Festplatte** auf Basis von Glasplatten eingebaut sein. Durch das neue Material werden die Laufwerke keineswegs empfindlicher, dafür aber wesentlich kompakter. ••• **100 Millionen PCs** werden nach Schätzungen von Intel gegen Ende des Jahrhunderts weltweit pro Jahr verkauft werden - mehr als Autos oder Fernseher. ••• Wer glaubt, MPC II sei State of the Art, irrt: Kürzlich gab das Multimedia PC Marketing Council die Spezifikationen für **MPC III** bekannt. Neben einem 486DX2/66 braucht es künftig eine TrueColor-Grafikkarte, ein Double Speed-CD-ROM-Laufwerk mit SCSI-2-Schnittstelle und eine 16-Bit-Soundkarte mit Wavetable-Synthesizer. ••• **Mickey Mouse** goes Microsoft: Drei neue Titel des Microsoft-Home-Label werden sich den Figuren von Walt Disney widmen. Das erste Produkt heißt Mickey`s Carnival, richtet sich an Kids ab vier Jahren und soll ab Ende 94 zu haben sein.

Profi-Grafik von ELSA

Zwei neue Windows-Grafikbeschleuniger auf Basis der S3-Chips 864 und 964 hat ELSA angekündigt: Die Winner1000Pro, verfügbar mit 1 oder 2 MByte DRAM für PCI- oder VLB-Systeme, kostet zwischen 400 und 600 Mark. An Profis richtet sich die Winner2000Pro, die mit 2 oder 4 MByte VRAM bestückt bis zu 1600 x 1200 Punkte bei 65.000 Farben darstellen kann.

Info: Elsa GmbH, Sonnenweg 11, 52070 Aachen, Telefon (0241) 9177-0



Interview:

Escom vertreibt hitverdächtige Roland-Soundkarte


Jürgen Subat

Sound Canvas DB, ein 28-stimmiger General-MIDI-Synthesizer von Roland, mit dem zur Zeit besten Klangbild in dieser Preisklasse, wird jetzt in Deutschland exklusiv von Escom angeboten. Die als Waveblaster-kompatibles Add on konzipierte Karte ist auf jede Sound Blaster 16 und Sound Galaxy 16 aufsteckbar und kostet gerade mal 349 Mark. Wir sprachen mit Multimedia-Produktmanager Jürgen Subat über die weiteren Pläne von Escom in Sachen Multimedia.

PCG: *Die Sound Canvas DB bringt zum günstigen Preis den Sound, auf den viele Spiele-Freaks lange gewartet haben. Wird die Karte auch als eigenständige Soundkarte zu haben sein?*

Escom: Nein. Wir wollten primär einen qualitativ hochwertigen Synthesizer zu einem möglichst günstigen Preis für den PC anbieten, so daß wir auf diese Möglichkeit bewußt verzichten. Außerdem werden durch die jetzige Lösung keine weiteren Systemressourcen belegt, die Karte benötigt also keine zusätzlichen IRQs oder DMA-Kanäle.

PCG: *Daß eine Roland-Soundkarte in Deutschland exklusiv von Escom angeboten wird, erscheint ungewöhnlich. Wie kam die Kooperation zwischen Escom und Roland zustande?*

Escom: Die Kooperation entstand auf höchster Ebene zwischen unserem Vorstandsvorsitzenden Manfred Schmitt und dem Präsidenten von Roland Japan, Ikutaro Kakehashi. Hier wurden bestehende Geschäftsverbindungen aus der Vergangenheit genutzt, von der beide Seiten profitieren. Roland bekommt somit die Möglichkeit, im deutschen Multimedia-Massenmarkt Fuß zu fassen.

PCG: *Ist die Distribution der Sound Canvas durch Escom eine einmalige Aktion oder planen Sie eine langfristige Zusammenarbeit, aus der noch andere Produkte entstehen könnten?*

Escom: Natürlich sind weitere Produkte geplant, die aus einer noch engeren Kooperation zwischen beiden Partnern entstehen werden. Ab August bieten wir mit dem PC 200 MK II ein Masterkeyboard, also eine externe Klaviatur ohne Klangerzeuger, an, die in allen Escom-Filialen zu einem Preis von voraussichtlich 500 Mark zu haben sein wird.

MS-DOS 6.22

DriveSpace statt DoubleSpace – seit kurzem liefert Micrasoft auch in Deutschland die neue MS-DOS-Version 6.22 aus. Der Rechtsstreit mit STAC, Hersteller des Plattenkomprimierers Stacker, ist mittlerweile zu Ende. Microsoft hätte nach der Einigung mit STAC nun sogar die Möglichkeit, nach wie vor DoubleSpace mitzuliefern, doch offensichtlich steht man zu der kurz vor der Einigung getroffenen Entscheidung für das neue DriveSpace. Für den Anwender spielt das letztlich keine Rolle: DriveSpace komprimiert genauso gut wie DoubleSpace und erreicht fast die gleiche Geschwindigkeit. Zur Umwandlung von DoubleSpace- in DriveSpace-Laufwerke liefert Microsoft ein entsprechendes Tool mit. Von DriveSpace abgesehen, bietet MS-DOS 6.22 allerdings nichts Neues - einen Grund zum Updaten von DOS 6.20 gibt es also nicht.

Info: Microsoft GmbH, Edisonstraße 1, 85716 Unterschleißheim, Telefon (089) 3176-0

Man spricht türkisch

Vobis bietet in einer bis September befristeten Aktion türkischsprachige Windows-Software im Bundle mit Highscreen-Computern an. Für ca. 400 Mark Aufpreis bekommt man WinWord 2.0 oder Excel 4.0 in türkischer Fassung mit türkischer Dokumentation. Das Update auf ein türkisches Windows 3.1 gibt es für unter 200 Mark.

Info: Vobis Microcomputer AG, Carlo-Schmid-Straße 34, 52146 Würselen, Telefon (02405) 444-0

Multimedia für Bürohengste

Der Markt für Multimedia-Upgrade-Kits mit Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, Lautsprechern und allem, was noch Spaß macht, boomt nach wie vor. In den USA hat Creative Labs jetzt für Multimedia-hungrige Business-Anwender das Sound Blaster Multimedia Office vorgestellt: Zum Preis von 1.290 Mark bekommt der Käufer eine SoundBlaster 16 ASP, ein Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk, die üblichen Kleinteile wie Lautsprecher und Mikrofon sowie Encarta und das komplette Microsoft Office, bestehend aus WinWord 6.0, Excel 5.0 und drei weiteren Microsoft-Applikationen. Ab dem 1. August wird das neue Paket auch in Deutschland erhältlich sein.

Info: Creative Labs GmbH, Münchnerstraße 16, 85774 Unterföhring, Telefon (089) 992871-0

Der Tor des Monats

... arbeitet bei Mitsumi und verfaßt dort offensichtlich Pressemeldungen. In einer solchen teilt uns die Firma stolz mit: „Das schnelle Mitsumi-Laufwerk mit einer Zugriffszeit von 300 MByte/s (!) bildet eine leistungsfähige Basis für die Soundkarte." Weiter: „Die Installations- und Setup-Routine dieses Bundlings ist nervenschonend (...) ausgelegt." Immerhin...

Video für Profis



Neben der Vidiola bietet Orchid jetzt die Profi-Variante Vidiola Pro an. Zusätzlich zum Digitalisieren von Videos ermöglicht die Karte auch das digitale Erzeugen von Overlays. Das Bild kann wahlweise an einen VGA-Monitor oder über einen PAL-Ausgang an Videorecorder oder Fernseher ausgegeben werden. Je nach Hardware können 320 x 240 Punkte mit 25 Frames pro Sekunde aufgezeichnet werden, mit Hilfe eines optionalen MJPEG-Add ons auch mehr. Als Vidiola Pro/D wird die Karte zusammen mit der Videoschnittsoftware Adobe Premiere 1.1, dem Morphingprogramm Photo Morph und dem Multimedia-Tool Compel PE zum Preis von knapp 1.600 Mark geliefert.

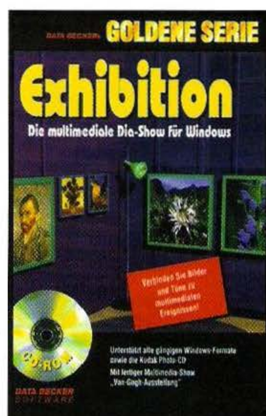
Info: Orchid Technology GmbH, Niederlöricker Straße 36, 40667 Meerbusch, Telefon (02132) 80071

Viel Video für wenig Geld

Eine Videokarte mit exzellenter Qualität für knapp 800 Mark - das könnte die brandneue VideoBlaster RT300 von Creative Labs werden. Basierend auf dem i750-Prozessor, den Intel bereits auf dem Smart Video Recorder einsetzt, hat Creative eine Karte entwickelt, die dank Hardware-Komprimierung bis zu 30 Bilder pro Sekunde mit einer Auflösung von 320 x 240 Punkten erfassen und auf die Platte schreiben kann. Unterstützt wird dabei das Indeo-Format, so daß die erzeugten Filme auf jedem PC ab 386er ohne Zusatzhardware abgespielt werden können.

Info: Creative Labs GmbH, Münchnerstraße 16, 85774 Unterföhring, Telefon (089) 992871-0

Exhibition



Einen dusseligeren und zweideutigeren Titel konnte sich Data Becker für das neueste Werk aus der „Goldenen Serie" auch nicht ausdenken. Gemeint ist mit diesem Ausdruck das Präsentieren von Gegenständen, in diesem konkreten Fall erwartungsgemäß von Bilddateien. Damit nicht jede Dia-Show so spannend wie die Tagesschau wird, erlaubt Exhibition eine Vielzahl von Überblendeffekten sowie ein Einbinden von Songs als MIDI- oder WAV-Datei. Eine Runtime-Library ermöglicht schließlich das Erstellen von eigenständig ablaufenden Animationen, die auch ohne das Hauptprogramm auskommen. Geliefert wird Exhibition auf einer CD, die in einem 60-seitigen Hardcover-Buch verpackt und für 69 Mark erhältlich ist.

Info: Data Becker, Merowingerstraße 30, 40223 Düsseldorf, Tel. (0211) 933102

Backs´n Beauties 1

Apropos sonderbare Titel: Wer auf Anhieb errät, was sich hinter dieser CD verbirgt, bekommt ein Eis spendiert. Nein, keine nackten Mädels. Die Rückseite der CD enthüllt das Geheimis: „Bilder in ungeahnter Qualität für Ihre Einladungen, Tisch- und Speisekarten, Präsentationen, Multimedia-Anwendungen, usw." Tatsächlich finden sich dann auch rund 50 teilweise recht ansehnliche Fotos auf der CD, die sich zum Verzieren oder als Hintergrund für welche Anwendung auch immer verwenden lassen.



Mit 619 MByte ist die CD dann auch randvoll gepackt und kann bei CDV für 59,95 Mark erworben werden.

Info: CDV Software, Neureuterstraße 37b, 76185 Karlsruhe, Telefon (0721) 97224-0

Topware - CD des Monats Juli



Jeden Monat stellt der Shareware-Spezialist Topware aus Mannheim eine CD mit den neuesten Hits auf dem Shareware-Markt vor. Enthalten sind aktuelle Programme für DOS, Windows und OS/2, die über ein eigenes Tool von der CD auf die Festplatte kopiert werden können. Die einzelne Scheibe kostet 29,95 Mark; wer ein Jahr lang auf dem laufenden bleiben möchte, ist mit 299 Mark dabei.

Info: TopWare PD-Service GmbH, Straße O 3,2, 68161 Mannheim, Tel. (0621) 12673-30

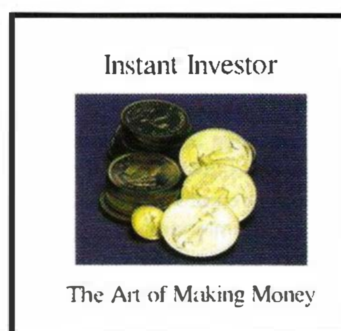
Faszination Raumfahrt

So einen richtig abgespacten Titel mit Raumfahrern, Raketen und Katastrophen bietet Boeder Software mit „Faszination Raumfahrt" an. Die in Zusammenarbeit mit dem deutschen Astronauten Ulrich Walter (Kennt den jemand? Wo ist Ulf Merbold geblieben?) entstandene CD ist wirklich prima gemacht. Unter Windows wird Multimedia total geboten: Videos, Bilder, über den Bildschirm huschende Space-Shuttles sowie eine Datenbank zum Thema Raumfahrt machen diesen Titel zu einem umfassenden Nachschlagewerk. Die 99,95 Mark für diese auch technisch sauber produzierte CD sind für Weltraum-Freaks eine lohnende Investition.



Info: Boeder Software GmbH, Klenzestraße 1-3, 85737 Ismaning, Tel. (089) 962403-0

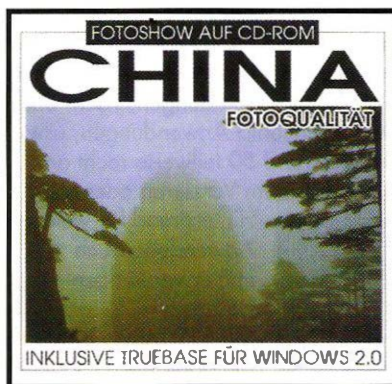
Instant Investor



Schon wieder abgebrannt? Mit der Freundin durch ´zig Eisdielen gezogen und anschließend den Rest des Taschengelds bei McDonalds verbraten? Damit ist jetzt Schluß: Mit der CD Instant Investor - The Art of Making Money wird aus jedem Realschüler ein Anlageprofi. Zu diesem Zweck enthält die CD eine Unmenge an Informationen zu Vorschriften im internationalen Handel, ausführliche wirtschaftliche Hintergrundberichte von zahlreichen Ländern, Börsenkurse sowie langfristige Tendenzen an den Wirtschaftsmärkten. Abgerundet wird das Ganze von Shareware-Programmen, die für diesen Bereich von Interesse sein könnten. Leider gibt die CD keine Auskunft darüber, wie man an das nötige Startkapital gelangt. Als erste und kleinste Hürde sind 98 Mark fällig, die NBG für Instant Investor - übrigens eine komplett englische CD - verlangt.

Info: NBG EDV Handels & Verlags GmbH, Fasanenweg 3, 93133 Burglengenfeld, Tel. (09471) 70 17-0

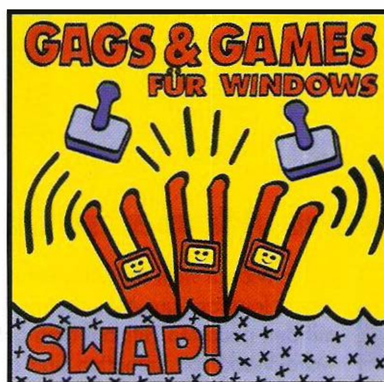
Fotoshow China



Es soll ja Leute geben, die mehrere tausend Mark für eine Reise ausgeben, nur um mit den geschossenen Dias die Nachbarn zu beeindrucken. Der gefuchste PC Games-Leser weiß, daß er das auch billiger haben kann: Die CD Fotoshow China von NGB spart eine Menge Geld und Streß, denn hier sind die schönsten Sehenswürdigkeiten von China bereits als praktische BMP-Bilder mit 16,7 Millionen Farben enthalten. Windows, 4 MByte Speicher, eine entsprechende Grafikkarte sowie 69 Mark an Taschengeld vorausgesetzt, können Sie aus 400 MByte Bildmaterial auswählen.

Info: NBG EDV Handels & Verlags GmbH, Fasanenweg 3, 93133 Burglengenfeld, Tel. (09471) 7017-0

Swap! Gags & Games für Windows



Und dann gibt es natürlich noch die beliebten Shareware-Sammlungen auf CD, die - nach Themengebieten sortiert - Hunderte von Programmen bieten. Die Gags & Games für Windows von Raptor sind eine solche Compilation, die über 300 Spiele enthält und für 29,90 Mark angeboten wird. Praktisch für den Anwender ist die Tatsache, daß die Programme in ungepackter Form vorliegen und sich somit schnell und einfach starten lassen.

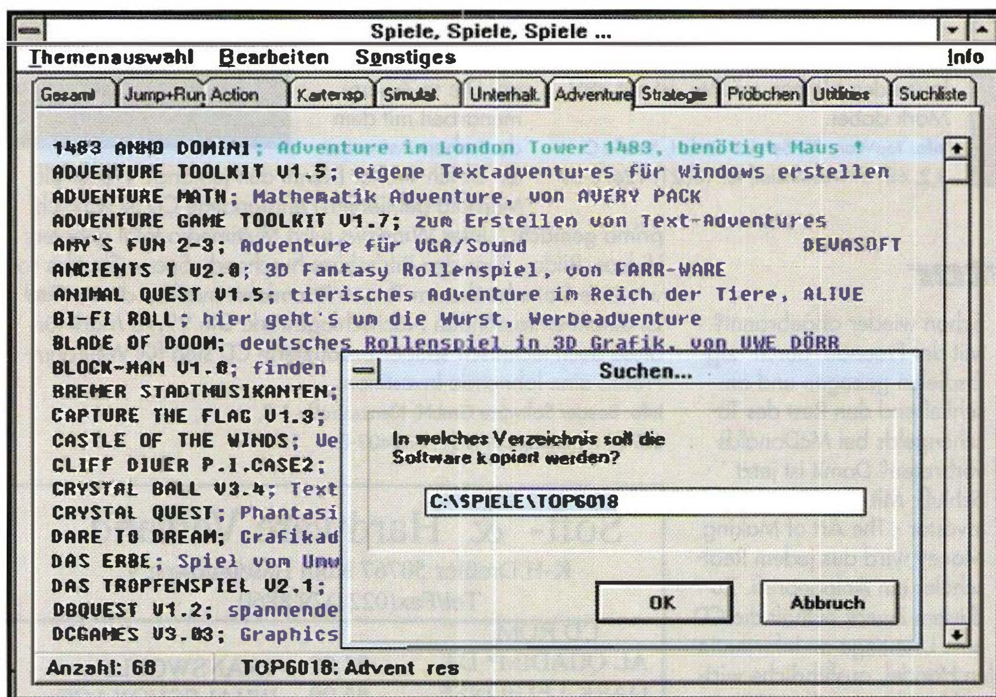
Info: Raptor GmbH, Knorrstraße 142, 80937 München, Tel. (089) 316077-0



Lernen mit Spiel und Spaß

Wer bei der letzten CD nur Bahnhof verstanden hat, sollte vielleicht mit diesem Titel beginnen: Auf dieser Scheibe wurden Programme zusammengestellt, die in irgendeiner Form etwas mit Lernen zu tun haben. Angefangen von einfachen Rechenprogrammen für Kids im Vorschulalter bis hin zu endlosen Vokabel- und Mathetrainern bietet die für 49 Mark erhältliche CD jede Menge (Lern-)Stoff.

Info: NBG EDV Handels & Verlags GmbH, Fasanenweg 3, 93133 Burglengenfeld, Tel. (09471) 70 17-0



Spiele, Spiele, Spiele II

Der Name ist Programm beim neuesten Titel von Topware: Die aktualisierte 2. Auflage dieser CD wartet wieder mit einer unglaublichen Spielesammlung auf. Rund 500 aktuelle Freeware-/Shareware-Games, die in unkomprimierter Form etwa 450 MByte auf der CD belegen, bieten für praktisch jeden Bereich spannende Unterhaltung. Neu ist auch die Präsentationsoberfläche, die wahlweise unter DOS oder Windows gestartet werden kann: Wie in einem Karteikasten, sind die Spiele nach Rubriken sortiert. Alternativ zum Durchblättern können Sie auch einen Suchbegriff eingeben, so daß gezielt nach einem Spielnamen oder in dessen Beschreibung nach einem Stichwort gesucht werden kann. Über einen entsprechendenden Menüpunkt lassen sich dann ausgewählte Spiele auf die Festplatte übertragen. Entsprechend der Entscheidung der allseits beliebten Prüfstelle für jugendgefährdende Software, ist diese CD garantiert frei von jeglichen Levels oder Patches zu einem bekannten 3D-Action-Spiel. Eine Auflistung aller 500 enthaltenen Softwaretitel ersparen wir uns an dieser Stelle - an Highlights sind beispielsweise Hocus Pocus, Epic Pinball 2.0, Raptor 1.1, Zone 66 1.1, Winopoly 1.1 oder Skat 2.0 enthalten. Erhältlich ist die CD für schlappe 29,95 Mark.

Info: TopWare PD-Service GmbH, Straße O 3,2, 68161 Mannheim, Tel. (0621) 12673-30

Grundlagen

Wissenswertes zur Sounderzeugung

Wavetable-Synthese: Methode zur besonders realistischen Reproduktion eines Instrumentenklanges, wird auch bei professionellen Musiksynthesizern eingesetzt. Der Klang eines jeden Instrumentes wird in verschiedenen Tonhöhen aufgenommen, digitalisiert und meistens in einem ROM auf der Soundkarte abgespeichert. Bei der Wiedergabe erzeugt ein Synthesizer bzw. DSP durch Berechnung die dazwischenliegenden Töne. Die zum Teil erheblichen Klangunterschiede zwischen den verschiedenen Wavetable-Synthesizern ergeben sich vor allem durch die Qualität und die Anzahl der Samples. Eine Rolle spielen auch die Algorithmen, die der Synthesizer benutzt, um die einzelnen Klangteile zusammenzusetzen. In beiden Bereichen sind die Sound-Canvas-Synthesizer von Roland den meisten anderen Synthesizern überlegen.

FM-Synthese: Möglichkeit zur synthetischen Klangerzeugung aus dem finsteren Mittelalter der Computergeschichte, wird von allen „alten" OPL-2- und OPL-3-Karten benutzt. In lauen Sommernächten auch zum Vertreiben von lästigen Insekten geeignet.

SCC-1 / Sound Canvas: Bereits seit 1991 gibt es die SCC-1-Soundkarte von Roland, deren Synthesizer als Sound Canvas bezeichnet wird. Noch heute wird dieser Synthesizer in Keyboards wie dem SC-50/55 und der Waveblaster-Karte Sound Canvas DB eingesetzt.

DSP: Als Digitalen Signalprozessor bezeichnet man eine spezielle Art von Mikroprozessoren, die auf die Verarbeitung digitalisierter Signale spezialisiert sind. Die Leistungsfähigkeit dieser Käfer ist immens: So erreicht der in der SoundWave von Orchid eingesetzte DSP bereits 20 MIPS, was etwa einem schnellen 386er entspricht.

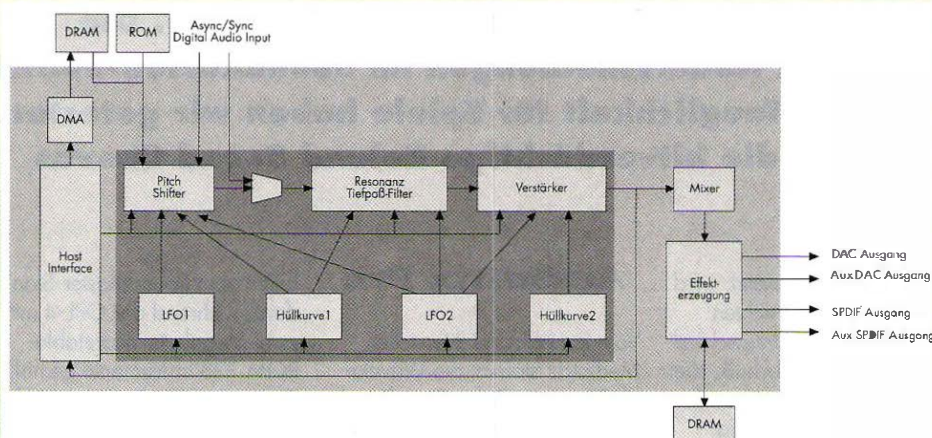
General MIDI / Roland GS: Die Standards General MIDI und Roland GS beschreiben den Funktionsumfang eines Synthesizers. Hier ist eine Mindestanzahl von Stimmen, Instrumenten und Befehlen definiert, die jeder Klangerzeuger „verstehen" muß. Der GS-Standard von Roland erweitert den General-MIDI-Standard um weitere Instrumente und einen Effektprozessor.

MPU-401-Interface: Die „MIDI Processing Unit" ist ein auf zahlreichen Soundkarten vorhandenes internes Interface, das MIDI-Daten empfängt und an einen Klangerzeuger weiterleitet. Spiele, die über eine General-MIDI-Option verfügen, setzen eine solche Schnittstelle voraus.

SCSI: „Small Computer System Interface" ist neben der AT-Bus-Schnittstelle eine weitere Möglichkeit, Massenspeicher am PC zu betreiben. Voraussetzung hierfür ist ein sogenannter SCSI-Host-Adapter, der von Firmen wie Future Domain, Adaptec oder Bus Logic angeboten wird. SCSI ist zwar ein wenig teurer, bietet aber zahlreiche Vorteile wie höhere Übertragungsraten und die Möglichkeit zum Anschluß von bis zu sieben völlig verschiedenen Geräten an einen Controller.

EMU 8000-SYNTHESIZER

Der 32-stimmige EMU8000-Synthesizer auf der SoundBlaster AWE 32 verfügt über eine Menge von Features, die musikalisch ambitionierten Anwendern ein großes Betätigungsfeld bieten. So wird beispielsweise der Roland-GS-Standard unterstützt, der einen programmierbaren Effektprozessor voraussetzt (auf dem Blockschaltbild unten rechts). Für jede der 32 möglichen Stimmen enthält der EMU8000 die im dunklen Bereich dargestellten Komponenten. Der Pitch-Shifter kann die Tonhöhe der aus dem ROM oder RAM auszulesenden Instrumentenklänge beeinflussen und somit die jeweils gewünschte Tonhöhe erzeugen. Neben den zwei Hüllkurven sind für jede Stimme zwei LFOs vorhanden. Ein solcher „Low Frequency Oszillator" dient zur Modulation einer Stimme in Tonhöhe und Lautstärke, während die Hüllkurven für den eigentlichen Verlauf des Klanges verantwortlich sind. Nachdem alle 32 Stimmen gemischt wurden, erzeugt ein Effektprozessor wichtige Effekte wie Hall und Echo, die einem Instrument einen räumlichen Klang verleihen.



Das Schaubild verdeutlicht den Aufbau des EMU8000-Synthesizers auf der SoundBlaster AWE32.



Vergleichstest: Neue Soundkarten

Supersound für wenig Zaster

Jede bessere Soundkarte bietet mittlerweile serienmäßig einen Wavetable-Synthesizer oder zumindest die Möglichkeit, einen solchen nachzurüsten. Die wichtigsten Neuerscheinungen im Soundkarten-Markt und deren Tauglichkeit für Spiele haben wir getestet. Mit dabei: die hitverdächtige Roland Sound Canvas von Escom.

Immer mehr Intelligenz in Form von DSPs wird heute auf die Soundkarten gepackt, dazu kommen CD-ROM-Schnittstellen für alle gängigen Standards sowie für SCSI-Geräte. Darüber hinaus haben die Hersteller die Klangqualität der Musikinstrumente immer weiter verbessert, und selbst etablierte Hersteller aus der Musikbranche, wie Roland oder E-Mu Systems, verwenden mittlerweile ihr Know-how für PC-Soundkarten.

Auch Spielefreaks profitieren davon: Immer mehr Spieleproduzenten gehen dazu über, die Musikausgabe - also sozusagen den Soundtrack ihres neuesten Spiels - über General MIDI zu realisieren. Eine passende Soundkarte vorausgesetzt, wird jedes Spiel zu einem echten Klangerlebnis - der Unterschied zur herkömmlichen Technik, die noch mit FM-Synthese über den OPL-3 arbeitet, ist gewaltig: Wer einmal XXXX oder Privateer mit einer Sound Canvas gespielt hat, wird nie wieder etwas anderes hören wollen.

Audiotrix Pro

Vom kanadischen Hersteller Mediatrix stammt die Wavetable-Karte Audiotrix Pro, die mit dem OPL-4 über einen 24-stimmigen Wavetable-Synthesizer mit integriertem OPL-3 verfügt. Dieser verleiht der Audiotrix dann auch die nötige Kompatibilität zum SoundBlaster-Standard, während der OPL-4 mit zwei Megabyte Wavetable-ROM 128 Instrumente gemäß General-MIDI-Norm zur Verfügung stellt. Unter DOS kann die Karte ohne zusätzliche Treibersoftware für Spiele benutzt werden: Die digitale Soundausgabe erfolgt über den SaundBla-

ster-Standard, und das integrierte MPU-401-Interface erlaubt das Abspielen von Musik über General MIDI.
Die Basiskarte kann auf vielfältige Art erweitert werden: Über ein Multi-CD-Interface können CD-ROM-Laufwerke von Sony, Matsushita/Panasonic und Mitsumi angeschlossen werden. Nachrüsten kann man außerdem eine Karte speziell für Philips-Laufwerke, ein preiswertes SCSI-Interface, eine Erweiterungskarte mit 512 KByte RAM zum Nachladen von Soundsamples sowie schließlich eine Platine mit einem Yamaha-Effektprozessor. Mit Hilfe dieses 139 Mark teuren Effektprozessors kann ein wesentliches Manko des OPL-4-Synthesizers behoben werden: Die eher unterdurchschnittliche Klangqualität ergibt sich nämlich vor allem aus dem Fehlen von Effekten wie Echo oder Hall, die mit Hilfe des Effektprozessors nachgerüstet werden können. Dessen Konfiguration ist zwar nur unter Windows möglich, die eingestellten Werte bleiben aber auch nach dem Verlassen von Windows aktiv und sorgen dann für einen deutlich besseren Klang bei den von Spielen benutzten General-MIDI-Songs. Die Sampling-Fähigkeiten der Karte liegen mit 48 kHz bei 16 Bit in Stereo über dem Durchschnitt, eine Komprimierung in Echtzeit ist aber nur bei geringeren Frequenzen möglich. Die im Lieferumfang enthaltene Software - ein Harddisk-Recording-Programm und ein MIDI-Sequenzer - spricht den musikalisch ambitionierten Anwender an.
Die Audiotrix Pro ist eine interessante Multimedia-Karte für Spiele und Musikanwendungen - nicht nur für Einsteiger. Durch die nachrüstbaren Erweiterungsplatinen läßt sich die Karte auch im Nachhinein zum Beispiel um eine SCSI-Schnittstelle erweitern. Die Basiskarte kostet 498 Mark und liegt damit unter der vergleichbaren Karte von Logitech, bietet dafür aber auch kein serienmäßiges SCSI-Interface. Im Gegensatz zu Logitech, die ebenfalls einen Effektprozessor für den OPL-4 angekündigt haben, kann der deutsche Distributor Magic Music diesen für die Audiotrix Pro bereits liefern. Auch wenn sich dadurch der Preis auf 598 Mark erhöht: Der bessere Klang und die umfangreichen Möglichkeiten zum Erzeugen von Klangeffekten sind es wert.

Aztech Nova 16

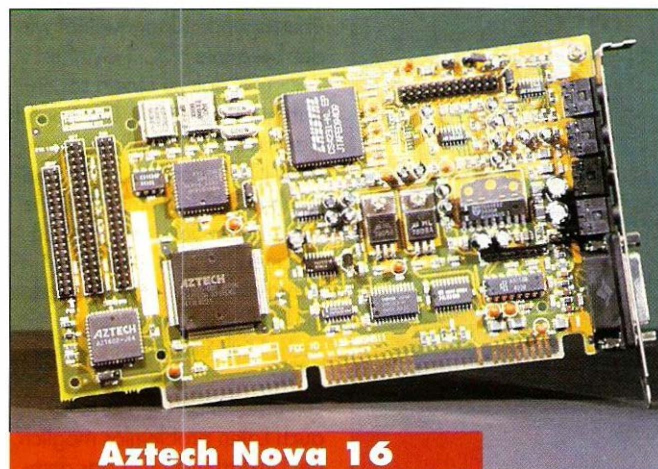
Die Sound Galaxy Nova 16 Extra ist das neueste Modell aus der Sound-Galaxy-Reihe. Der wesentliche Unterschied zur bekannten Sound Galaxy Extra ist ein neuer Chipsatz, durch den die Karte um etwa ein Drittel kompakter ausfällt. Die technischen Daten haben sich kaum verändert: Sampling ist mit vollen 16 Bit bei 44,1 kHz in Stereo möglich, zur Sounderzeugung wird ein OPL-3 von Yamaha eingesetzt, und zum Anschluß von CD-ROM-Laufwerken stehen Schnittstellen für Sony, Matsushita und Mitsumi zur Verfügung. Auf einen hardwaremäßigen Lautstärkeregler wurde verzichtet, dafür kam ein Line-Out-Ausgang hinzu. Intelligenz in Form eines DSP sucht man auf der Karte vergebens, ein Wavetable-Synthesizer läßt sich über das noch wie vor vorhandene Waveblaster-Interface nachrüsten.
Der Lieferumfang liegt etwa auf dem Niveau von Creative Labs: Neben Mikrofon und Kopfhörer bekommt der Käufer eine Vielzahl von Programmen, darunter Ungewöhnliches wie ein Tool zum Versenden von Voice-Mails über ein Novell-Netzwerk und Nützliches wie eine CD mit dem Multimedia-Präsentationstool Action 3.0. Ein etwa 140-seitiges, englisches Handbuch erklärt die einzelnen Programme, und ein etwas dünneres Büchlein die Installation der Karte, für den Rest muß die Online-Hilfe herhalten.
Die Sound Galaxy Nova zielt auf den Multimedia-Einsteiger, der ein preiswertes Komplettpaket sucht, mit dem sich sofort ohne große Installationshürden arbeiten läßt. Für hundertprozentige Kompatibilität zur SoundBlaster unter DOS ist gesorgt, und ein Waveblaster-Interface erlaubt das einfache Nachrüsten eines Wavetable-Synthesizers. Mit einem Preis von 239 Mark ist die Nova 16 Extra recht preiswert, auch wenn andere Hersteller ähnliche Produkte mittlerweile unterhalb der 200-Mark-Grenze anbieten.



Audiotrix Pro

Pro Sonic 16 SCSI

Nur 149 Mark kostet die Pro Sonic 16 SCSI, eine 16 Bit-Karte von Media Vision mit OPL-3-Synthesizer und SCSI-Schnittstelle. Der eingesetzte Controller stammt von Future Domain und überraschte mit relativ hohen Datenübertragungsraten: Selbst eines der brandneuen CD-ROM-Laufwerke mit vierfacher Umdrehungszahl konnte mit voller Geschwindigkeit, will heißen: mit über 600 KByte/sec, die Daten von CD in den Speicher schaufeln.
Der auf der Pro Sonic eingesetzte Jazz-Chipsatz ermöglicht ein Sampling mit 16 Bit und 44,1 kHz in Stereo, eine Hardware-Komprimierung während der Aufnahme ist jedoch nicht möglich. Die mitgelieferte Software beschränkt sich auf das nötigste, also Mixer und Wave-Editor, zeichnet sich jedoch durch einfache Bedienung und sinnvolle Funktionen wie die Anzeige des zum Sampeln benötigten Speicherplatzes in KByte pro Sekunde aus. Handbuch und Software sind komplett in Deutsch und leicht verständlich, weiteres Zubehör ist jedoch nicht im Lieferumfang enthalten.
Leichte Schwächen zeigt die Karte beim Verstärker, der nur eine Leistung von einem Watt pro Kanal bietet. Ein Waveblaster-Interface zum Nachrüsten einer entsprechenden Wavetable-Karte haben wir bei der Pro Sonic schmerzlich vermißt. Auch wenn sich der Lieferumfang auf die Karte, ein Handbuch und eine Diskette beschränkt, erreicht Media Vision mit dieser Karte ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Während einer Aktion im August soll die Karte übrigens für



Aztech Nova 16

nur 129 Mark im Handel zu haben sein - für Schnäppchenjäger eine gute Gelegenheit.

SoundBlaster 32 AWE

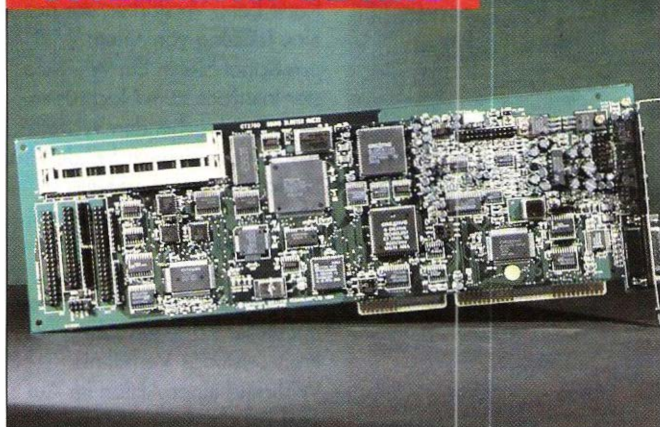
Lob und Kritik hat die neueste Karte von Creative Labs seit ihrem Erscheinen gleichermaßen geerntet, die Meinungen der Tester gehen zum Teil weit auseinander. Wer eine neue Soundkarte für seine umfangreiche Spielesammlung sucht, wird mit der AWE 32 wahrscheinlich wenig Freude haben - doch der Reihe nach.

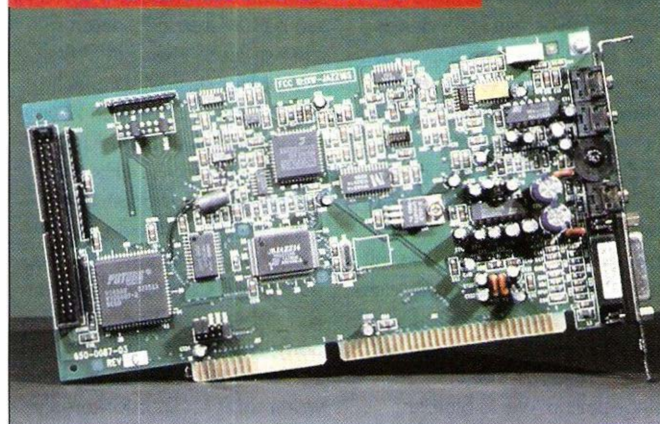
Von den Leistungsdaten her ist die AWE 32 im Prinzip eine SoundBlaster 16 ASP Multi-CD mit den bekannten Features wie OPL-3 für 20-stimmige FM-Synthese, 16 Bit Sampling mit 44,1 kHz in Stereo und Anschlußmöglichkeiten für CD-ROM-Laufwerke von Sony, Matsushita und Mitsumi. Zusätzlich hat Creative der Karte den EMU8000, einen von E-Mu Systems entwickelten Wavetable-Synthesizer mit 32 Stimmen, spendiert, der die Karte General-MIDI- und GS-kompatibel macht. Der EMU8000 ist ein waschechter Synthesizer, der sich vor allem durch einen programmierbaren Tongenerator auszeichnet und damit eine genauere Nachbildung natürlicher Klänge erlaubt. Um die 2 MByte an gespeicherten Instrumenten zu ersetzen oder um eigene Klänge zu erweitern, lassen sich die standardmäßig vorhandenen 512 KByte RAM um satte 28 MByte erweitern, wobei dann 4 MByte - oder rund 300 Mark - ungenutzt bleiben.

Will man den EMU8000 unter DOS als General-MIDI-Synthesizer nutzen, müssen spezielle Treiber installiert werden, die teilweise als speicherresidente Programme dauerhaft RAM belegen. Der überwiegende Teil der Spiele verweigert dann auch prompt die Zusammenarbeit mit eben diesen Treibern. Immerhin: Die Kompatibilität zum SoundBlaster-Standard ist jedoch nach wie vor auch ohne Treiber gegeben, nur auf den EMU8000 muß bei Spielen im Notfall verzichtet werden.

Die Installation läuft - wie bei allen anderen Soundkarten auch - ohne Probleme ab, dauert aufgrund des großen Lieferumfangs nur etwas länger. Speziell für den EMU8000 sind zahlreiche Tools im Lieferumfang enthalten, die eine Steuerung des Synthesizers unter Windows erlauben. Außerdem liefert Creative Software für die Bereiche Spracherkennung, Sprachsynthese, Wave-Bearbeitung und einen MIDI-Sequenzer. An Hardware ist ein Stand-Mikrofon, ein Audio-Kabel mit Cinch-Buchsen sowie ein für alle CD-ROM-Laufwerke nutzbares Audio-Kabel zur internen Verkabelung enthalten.

Zur Zeit leidet die SoundBlaster AWE 32 noch unter zwei Problemen: Zum einen arbeiten zahlreiche Spiele nicht mit dem Wavetable-Synthesizer zusammen, zum anderen sind die angekündigten Samples für den EMU8000 noch nicht erhältlich. Die auf der Karte vorhandenen Instrumente klingen nämlich für musikalische Ohren alles andere als berauschend, so daß eine „Sample-Infusion" dringend angeraten ist. Die Möglichkeiten zum Nachladen von Instrumenten sind verlockend, bedürfen allerdings - wie schon bei der UltraSound von Gravis - der Unterstützung durch die Spielehersteller, die dadurch einen garantiert individuellen Soundtrack zusammenstellen können. Das nötige Potential, um neue (Klang-)Maßstäbe zu setzen, besitzt die AWE 32. Über den Erfolg entscheiden letztlich die Anwender, die vielleicht auch vor dem relativ hohen (Listen-) Preis von 759 Mark zurückschrecken werden.


SoundBlaster 32 AWE


Pro Sonic 16 SCSI

Sound Canvas

Als Waveblaster-kompatibles Add-On für SoundBlaster und andere Karten mit Waveblaster-Interface wurde der Roland Wavetable-Synthesizer Sound Canvas DB SCD-10 konzipiert. Diese kleine, unscheinbare Karte bietet jedoch eine ähnlich überragende Klangqualität wie der bekannte SCC-1-Synthesizer - und das zu einem sagenhaft günstigen Preis. Der Sound Canvas DB ist natürlich General-MIDI-kompatibel, verfügt also über 128 Instrumente sowie sechs Drum-Sets. Maximal 28 Stimmen (SCC-1: 24) lassen sich gleichzeitig wiedergeben, ein Effektprozessor erzeugt sechs Hall- und einen Chorus-Effekt.

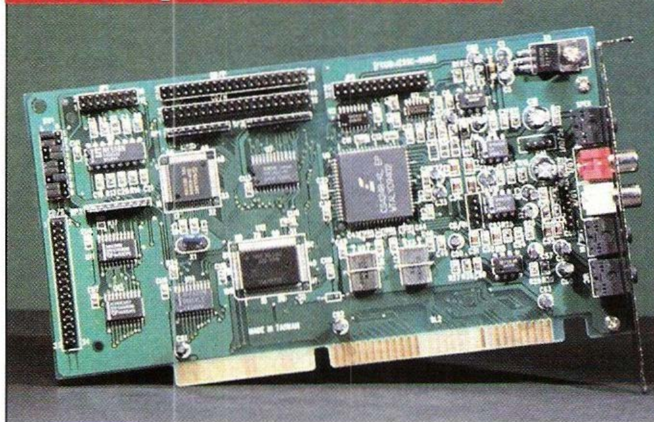
Die Installation der Karte ist auch Laien problemlos möglich, bei Unklarheiten hilft das demnächst auch in Deutsch erhältliche Handbuch weiter. Eine zusätzliche Software-Installation ist nicht notwendig: Unter DOS steuern die Spiele den Synthesizer über das MPU-401-Interface der Trägerkarte an, und unter Windows wird einfach der MIDI-Mapper entsprechend konfiguriert. Im Lieferumfang sind zwei Programme enthalten: Mit DoReMix lassen sich Musikstücke ganz ohne Notenblätter durch einfaches Arrangieren von Musikinstrumenten am Bildschirm erstellen, während Easy Juke zum Abspielen von MIDI-Dateien dient.

Die im Vergleich zu anderen WaveTable-Synthesizern wesentlich bessere Klangqualität genauer zu beschreiben, ist schwierig. Im wesentlichen ist es jedoch der naturgetreue Klang und die Ausgewogenheit der Instrumente, die in Verbindung mit den Effekten des Klangprozessors die Qualität der Roland-Karte ausmachen. Davon profitiert natürlich auch der Soundtrack bei Spielen, sofern diese eine Musikausgabe über General MIDI unterstützen. Für gerade mal 349 Mark bietet Escom derzeit den besten Wavetable-Synthesizer dieser Preisklasse an.

Sound System Maestro 32

Mit einer Reihe von neuen Soundkarten kann die Firma Terratec aufwarten: Das Spitzenmodell, die Maestro 32, verfügt über einen 32-stimmi-

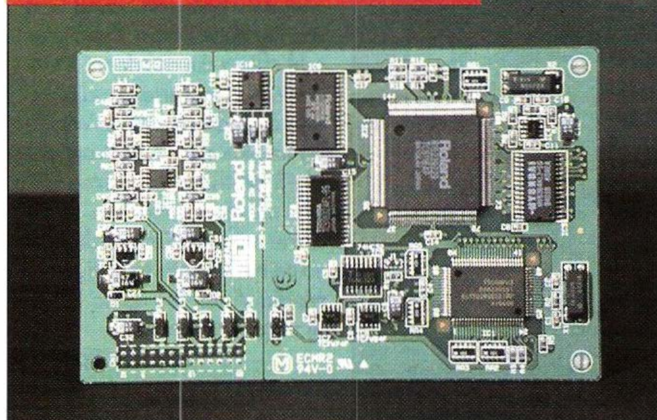
gen Wavetable-Synthesizer, dessen Klänge mit denen der SCC-1 weitgehend identisch sind. Hardwareseitig gibt es Unterschiede zur SCC-1, so daß sich SCC-1-spezifische Software und MIDI-Dateien mit der Maestro 32 nicht benutzen lassen.
Der Synthesizer ist als Waveblaster-Karte konzipiert und sitzt auf einer Basiskarte, die über ein Multi-CD-Interface mit den drei bekannten CD-ROM-Schnittstellen verfügt. Sampling ist mit bis zu 44,1 kHz bei 16 Bit und in Stereo möglich, der integrierte DSP übernimmt dabei auf Wunsch die Hardware-Komprimierung. Um eine vollständige Kompatibilität zum SoundBlaster-Standard zu erreichen, wurde der Karte zusätzlich ein OPL-3 spendiert. Da sich der Wavetoble-Synthesizer über das MPU-401-Interface unter DOS ansteuern läßt, kann die Karte ohne zusätzliche Treibersoftware als General-MIDI- und SoundBlaster-kompatible Karte für Spiele eingesetzt werden.
Das Line-Out-Signal stellt die Maestro über zwei Cinch-Buchsen zur Verfügung, was den Anschluß an die Stereoanlage erleichtert. Da weiterhin Anschlüsse für Line in, Mikrofon und Boxen vorhanden sind, war für eine Joystick-Buchse kein Platz mehr. Diese wird daher über ein mitgeliefertes Montageblech in einer benachbarten Steckkartenhalterung verschraubt.
Im Lieferumfang ist Procyon, ein neuer MIDI-Sequenzer von Goldstar, enthalten. Mitgeliefert wird außerdem die Audiostation von Voyetra zum Abspielen von CD, WAV- und MIDI-Dateien. Das Installationshandbuch wurde ins Deutsche übersetzt, die Dokumentation der Software liegt aber nur in Englisch vor. Umfangreiches Kabelmaterial sowie ein paar einfache Lautsprecher runden das Paket ab.
Auf ganzer Linie überzeugen konnte der Wavetable-Synthesizer der französischen Firma Dream, der - mit minimalen Abstrichen - die Qualität des SCC-1-Synthesizers erreicht. Die vom Hersteller erwähnte


Sound System Maestro 32

Kompatibilität zum SCC-1 beschränkt sich jedoch nur auf den Klang der Instrumente, speziell für den SCC-1 erstellte MIDI-Dateien kann die Maestro 32 nicht ordnungsgemäß interpretieren. Ein kleines Manko, das nur für Musiker relevant ist, die sich eigene Sounds kreieren möchten. Vergleichbare Leistung bietet schließlich nur eine SoundBlaster mit aufgestecktem Roland Sound Canvas, und im Vergleich dazu ist der Preis von 699 Mark für die Maestro 32 voll konkurrenzfähig. Der Wavetable-Synthesizer von Dream wird übrigens auch einzeln angeboten, fällt dann mit 499 Mark aber recht teuer aus.

Sound Wave 32+ SCSI

Technik vom Feinsten bietet Orchids neues Spitzenmodell, die Sound Wave 32+ SCSI: Die DSP-basierte Wavetable-Karte mit softwaremäßiger OPL-2-Emulation verfügt über einen 24-stimmigen Wavetable-Synthesizer, eine auch für Quadruple Speed-CD-ROM-Laufwerke geeignete SCSI-Schnittstelle, ein Mitsumi-Interface für CD-ROM-Laufwerke sowie einen Waveblaster-Steckplatz. Durch den frei programmierbaren DSP ergeben sich im Bereich der Klangbearbeitung tolle Möglichkeiten, wie zum Beispiel das Verfremden einer Stimme in Echtzeit. Wer einmal wie Darth Vader klingen oder seine Stimme um 10 Jahre altern lassen möchte, findet hier reichlich Gelegenheit zum Experimentieren. Gesampelt wird mit bis zu 48 kHz in Stereo, die Komprimierung der Daten übernimmt dabei wieder der DSP.
Als reiner Klangerzeuger für Spiele ist die Orchid zwar unterfordert, schneidet aber auch hier recht ordentlich ab. Für ein brauchbares Maß an Kompatibilität zum SoundBlaster-Standard sorgt die über den DSP realisierte Emulation eines FM-Synthesizers. MIDI-Dateien werden über den internen Synthesizer abgespielt, der bei den neueren Modellen auf Klänge vom Hersteller InVision zurückgreift. Gegenüber den bei älteren Karten eingesetzten ROM-Samples ist zwar eine deutliche Qualitätssteigerung der Musikinstrumente hörbar, vom Klang eines Roland-Synthesizers ist man bei Orchid aber dennoch Lichtjahre entfernt.
Schon bei der Installation der Software wird deutlich, daß die ganze Technik auch ihren Tribut fordert: Eine Vielzahl von IRQs und DMA-Kanälen wird benötigt, um alle Komponenten der Karte ordnungsgemäß anzumelden. Die Installation der Software läuft völlig automatisch ab, dabei wird in der AUTOEXEC.BAT ein kleines Tool zur Initialisierung des DSPs untergebracht. Die darüber hinaus mitgelieferte Software zeichnet sich durch die Unterstützung der Möglichkeiten des DSP bei der Klangverarbeitung aus. Speziell für diesen Zweck hat man bei Orchid eine Art Betriebssystem für den DSP entwickelt, das es erlaubt, unter Windows Programmcode für die jeweils gewünschte Applikation an den DSP zu übertragen. Neben einem Mikrofon liefert Orchid ein Paar Lautsprecher, die nicht als Aktivboxen laufen, sondern über den internen Verstärker der Karte betrieben werden. Die beiden Handbücher für Software und Hardware sind knapp, aber ausreichend ausgefallen, derzeit jedoch nur in Englisch verfügbar.
Für 599 Mark bietet die SoundWave 32+ SCSI eine Menge Leistung für alle, die gerne und viel mit einem Mikrofon experimentieren. Glanzpunkte sind die vorbildliche DSP-Untersützung sowie die Erweiterungsmöglichkeiten durch die CD-ROM-Schnittstellen. Als unterdurchschnittlich hingegen erweist sich der Wavetable-Synthesizer, der jedach bei Bedarf durch eine Waveblaster-kompatible Karte wie die Sound Canvas erweitert werden kann.


Sound Canvas

SoundMan Wave

Voll auf Kompatiblität zu bestehenden Standards setzt man bei Logitech mit der SoundMan

Wave, die einen OPL-4-Wavetable-Synthesizer als Klangerzeuger mitbringt. So ganz nebenbei beinhaltet dieser einen kompletten OPL-3-Chip, der in jeder SoundBlaster 16 zu finden ist und die Kompatibilität zu diesem Standard sicherstellt. Der OPL-4 der SoundMan Wave verfügt über zwei Megabyte Wavetable-ROM und kann 24 Stimmen gleichzeitig abspielen. Die Instrumente der SoundMan Wave können mit denen des Sound Canvas nicht konkurrieren, sondern liegen eher auf einem Level mit der SoundBlaster AWE 32. Im direkten Hörvergleich schneidet die SoundMan Wave jedoch schlechter ab, da der OPL-4 bei Logitech derzeit noch ohne Effektprozessor auskommen muß. Immerhin vorhanden sind Erweiterungssteckplätze für Zusatzplatinen, die laut Logitech denmächst verfügbar sein und einen Effektprozessor sowie zusätzliches Wavetable-ROM und -RAM bieten sollen.
Zum Sampeln benutzt die SoundMan Wave den Jazz-Chipsatz von Media Vision, der die üblichen 16 Bit mit 44,1 kHz in Stereo verarbeitet, aber in Ermangelung eines DSP keine Komprimierung in Echtzeit bietet. CD-ROM-Laufwerke lassen sich zwar über eine SCSI-Schnittstelle auf der Karte anschließen, bei Übertragungsraten von etwa 350 KByte/sec ist hier jedoch Schluß.
Die Installation von Karte und Software geht - nicht zuletzt durch die deutsche Anleitung - problemlos vonstatten. Unter Windows bietet Logi mit Midisoft Recording Session einen guten MIDI-Sequenzer, ein Bearbeiten von Samples ist mit MCS Music Rack möglich. Recht gut gelungen ist die Sprachsynthese von BeST Speech Readout, das in akzentfreiem Deutsch Textdateien vorliest. Beim sonstigen Lieferumfang zeigt sich Logi aber eher knauserig: Weder Kabelmaterial noch ein Mikrofon findet der Käufer in der Verpackung. Von Vorteil ist freilich die Kompatibilität zum SoundBlaster-Standard sowie die Möglichkeit, die Karte über weitere Steckmodule zu erweitern. Für Spiele ist die Karte damit ohne Einschränkung zu empfehlen, lediglich der (Listen-)Preis von 549 Mark fällt arg happig aus.


Sound Wave 32+SCSI

Fazit

Nachdem die meisten Hersteller in der jüngsten Vergangenheit mit eigenen Wavetable-Lösungen experimentiert haben, wird jetzt klar: An den Klang der Roland Sound Canvas kommt kein anderer wirklich heran. Der immerhin schon vor drei Jahren alte Wavetable-Synthesizer von Roland dürfte - nicht zuletzt auch durch die Marketing-Power von Escom - in Spielerkreisen wie eine Bombe einschlagen. Wer noch keine Soundkarte mit Waveblaster-Interface hat, sollte sich also schnellstens eine solche zulegen.
Ein solches Interface bietet - neben SoundBlaster und Sound Galaxy - auch die SoundWave 32+ SCSI von Orchid, die sich darüber hinaus durch die mit Hilfe des DSPs realisierbaren Klangeffekte auszeichnet. Eine günstige Gelegenheit, den PC von einer alten FM-Karte zu befreien, bietet auch TerraTec mit der Maestro 32, die voll kompatibel zur SoundBlaster ist und gleichzeitig im Wavetable-Bereich an die Roland-Karten heranreicht. Die AWE 32 verfügt dagegen über ein großes Potential im musikalischen Bereich, ist für Spielernaturen jedoch im Moment wegen zahlreicher Kompatibilitätsprobleme bei der Nutzung als General-MIDI-Karte ungeeignet.
Eine preisgünstige, allerdings weit unterhalb von Sound Canvas liegende Alternative bieten schließlich die auf dem OPL-4 basierenden Karten Audiotrix und SoundMan Wave. Wer schließlich auf einen Wavetable-Synthesizer verzichten kann und mit einer einfachen 16 Bit-Karte mit FM-Klang auskommt, sollte bei der preisgünstigen Media Vision Pro Sonic 16 SCSI zuschlagen.

Christian Späthe ■


SoundMan Wave

Bezugsadressen

Audiotrix Pro
Magic Music,
Schwabenstraße 27, 74626 Bretzfeld-Schwabbach,
Tel. (07946) 776-8,
Fax (07946) 776-60

Sound Galaxy Nova 16
Aztech Systems GmbH,
Birkenstraße 15,
28195 Bremen,
Tel. (0421) 1 69 08 43,
Fax (0421) 1 69 08 45

Pro Sonic 16 SCSI
Media Vision Technology GmbH,
Raiffeisenallee 16,
82041 München,
Tel. (089) 6 13 81-300,
Fax (089) 6 13 81-333

SoundBlaster 32 AWE
Creative Labs GmbH,
Münchnerstraße 16,
85774 Unterföhring,
Tel. (089) 99 28 71-0,
Fax (089) 99 28 71-22

Sound Canvas DB
Escom AG,
Tiergartenstraße 9,
64646 Heppenheim,
Tel. (06252) 709-0,
Fax (06252) 709-442

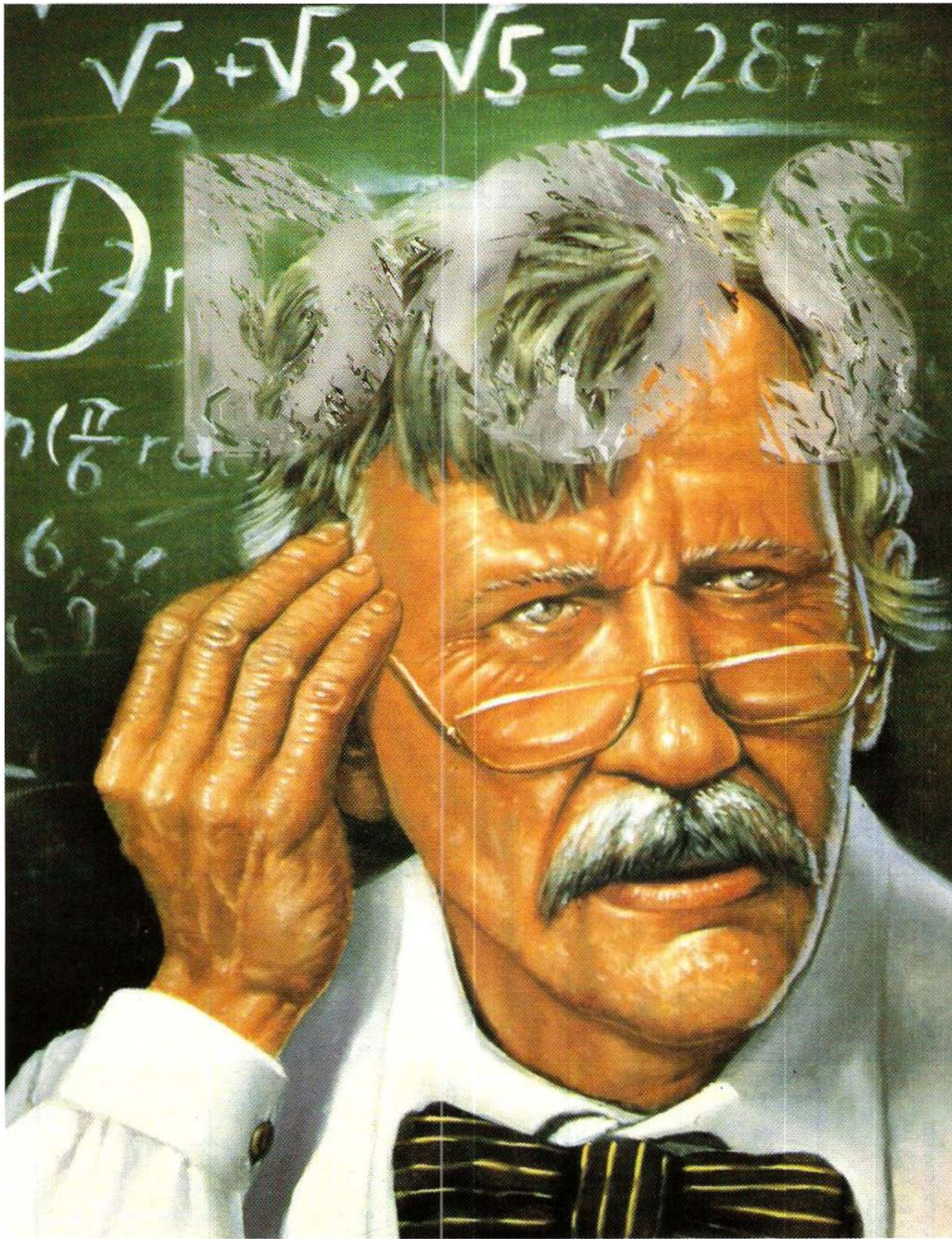
Sound System Maestro 32
PC Management,
Tel. (0521) 75 15 53,
Fax (0521) 75 18 53

Sound Wave 32 SCSI Orchid
Orchid Technology GmbH,
Niederlöricker Straße 36,
40667 Meerbusch,
Tel. (02132) 80071,
Fax (02132) 80074

SoundMan Wave
Logi GmbH,
Gabriele-Münter-Straße 3,
82110 Germering,
Tel. (089) 8 94 67-0,
Fax (089) 8 94 67-200

Produkt	Audiotrix Pro	Pro Studio 16 SCSI	SoundBlaster AWE 32	Sound Canvas DB	Sound Galaxy Nova 16	Sound System Maestro 32	Sound Wave 32+ SCSI	SoundMan Wave
Hersteller	Mediatrix Inc.	Media Vision	Creative Labs	Roland	Aztech	TerraTec	Orchid	Logitech
Vertrieb	Magic Music	Media Vision	Creative	Escom	Aztech	PC Management	Orchid	Logi GmbH
Preisempf.	498 Mark	149 Mark	759 Mark	349 Mark	239 Mark	699 Mark	599 Mark	549 Mark
Klangerzeugung								
FM-Synthesizer	OPL-3	OPL-3	OPL-3	–	OPL-3	OPL-3	OPL-2 Emulation	OPL-3
Wavetable-Synthesizer	OPL-4	–	EMU8000	Sound Canvas	–	Dream	Orchid	OPL-4
max. Anzahl Stimmen	24 Wavetable / 20 FM	20 FM	32 Wavetable	28 Wavetable	20 FM	32 Wavetable / 20 FM	24 Wavetable	24 Wavetable /20 FM
Hersteller Sound-ROM	Yamaha	–	E-Mu Systems	Roland	–	Dream France	Invision	Yamaha
Wavetable ROM	2 MB	–	2 MB	2 MB	–	4 MB	2 MB	2 MB
weiterer DSP-Chip	optional	–	ASP	Effektprozessor	–	Effektprozessor	Analog Devices 2115	optional
Klangeffekte	optional	–	programmierbar	8 Hall, 1 Chorus	–	8 Hall, 8 Chorus	über DSP programmierbar	optional
RAM / erweiterbar bis	optional mit 512 KB	–	512 KB / 28 MB	–	–	–	–	optional
Verstärkerleistung je Kanal	4 Watt	1 Watt	4 Watt	–	3 Watt	4 Watt	4 Watt	4 Watt
Lautstärke über	Software	Drehregler, Software	Software	–	Software	Software	Software	Software
Kompatibilität								
MIDI-Kompatibilität	GM	–	GM, GS, MT32	GM	–	GM, GS, MT32	GM, MT32	GM
MPU-401 Interface	•	•	•	–	•	•	•	•
SoundBlaster kompatibel	•	•	•	–	•	•	• (softwaremäßig)	•
Sampling								
Frequenz/Auflösung (Stereo)	48 kHz / 16 Bit	44,1 kHz / 16 Bit	44,1 kHz / 16 Bit	–	44,1 kHz / 16 Bit	44,1 kHz / 16 Bit	48 kHz / 16 Bit	44,1 kHz / 16 Bit
Komprimierung in Echtzeit	•	–	•	–	–	•	•	–
Anschlußmöglichkeiten								
Steckkarte	16 Bit	16 Bit	16 Bit	Waveblaster-Interface	16 Bit	16 Bit	16 Bit	16 Bit
CD-ROM / SCSI	beides optional	Future Domain SCSI	Mitsumi, Sony, Matsushita/Panasonic	–	Mitsumi, Sony, Matsushita/Panasonic	Mitsumi, Sony, Matsushita/Panasonic	Future Domain SCSI, Mitsumi	Trantor SCSI
Übertragungsrate SCSI	–	über 615 KB/sec	–	–	–	–	über 615 KB/sec	ca. 350 KB/sec
WaveBlaster Interface	–	–	•	–	•	•	•	–
Line in / Line out	• / •	• / •	• / •	–	• / •	• / •	• / •	• / •
Kopfhörer / Mikrofon	– / •	– / •	• / •	–	• / •	• / •	• / •	• / •
Joystick	•	•	•	–	•	•	•	•
Konfigurierbar über	Software	Software	Software, Hardware	–	Software	Software	Software, Hardware	Software
sonstige Hardware	Mikrofon-Art wählbar	–	Multi Audio-CD-Kabel	–	Mikrofon-Art wählbar	Cinch-Buchsen für Line out, Multi Audio-CD-Kabel	–	–
Lieferumfang								
Boxen / Mikro / Kopfhörer	– / – / –	– / – / –	– / • / –	– / – / –	– / • / •	• / – / –	• / • / –	– / – / –
Cinch- / CD-Audio-Kabel	– / –	– / –	• / •	– / –	– / –	• / •	– / –	– / –
Wave-Editor / Mixer	• / •	• / •	• / •	– / –	• / •	• / •	• / •	• / •
MIDI-Sequenzer / CD-Player	• / •	– / •	• / •	– / –	• / •	• / •	• / •	• / •

• = vorhanden, – = nicht vorhanden



Die wichtigsten Kommandos von DOS 6.2 und wie sie funktionieren

MS-DOS

Es soll ja außer den Befehlen DIR und DEL noch weitere DOS-Kommandos geben, die sich sinnvoll einsetzen lassen. Besonders wichtig sind die zahlreichen Dienstprogramme, die dabei helfen, das System einzurichten und anschließend am Laufen zu halten. In unserem DOS-Workshop stellen wir Ihnen die wichtigsten Befehle vor - eine Art Survival-Crash-Kurs, der nicht nur für Einsteiger interessant sein dürfte.

SCANDISK & CHKDSK

Wenn der PC mal abstürzt, dann meist ohne Vorwarnung, und manchmal auch, während Dateien geschrieben werden. In der Regel kommt man mit dem Schrecken davon, aber es kann in solchen Fällen vorkommen, daß anschließend die Dateistruktur auf der Festplatte Fehler aufweist. Diese konnten bislang mit dem DOS-Befehl CHKDSK erkannt und - sofern sie nicht schwerwiegender Natur waren - ausgemerzt werden.

Seit DOS 6.2 ist nun ein erweitertes Programm im Lieferumfang von DOS enthalten: SCANDISK. Bequemer zu bedienen und vor allem leistungsfähiger als sein Vorgänger, sollte es grundsätzlich anstelle von CHKDSK eingesetzt werden. CHKDSK hat nämlich so manche Einschränkungen: Einige Fehler werden zwar erkannt, können aber mit CHKDSK nicht behoben werden. Ein solcher Fall sind querverbunde Dateien (cross linked files), d.h. ein Bereich auf der Festplatte wird von zwei verschiedenen Dateien beansprucht. Erst SCANDISK ist in der Lage, diesen Fehler zu beheben, indem es den betreffenden Sektor für die zweite Datei dupliziert. In einem solchen Fall müssen Sie anschließend jedoch selbst herausfinden, welche von den zwei Dateien noch den korrekten Inhalt besitzt!

Glücklicherweise tritt dieser Fehler selten auf, häufiger finden sich sogenannte Verlorene Zuordnungseinheiten (lost clusters) auf der Platte, die unnötigen Speicherplatz belegen. Dieser im allgemeinen eher harmlose Fehler beschreibt die Tatsache, daß auf der Festplatte einige Sektoren noch als belegt gekennzeichnet sind, jedoch zu keiner Datei gehören. ScanDisk bietet in diesem Fall die Möglichkeit, diese Sektoren einer eigens angelegten Datei zuzuordnen. Falls es sich doch noch um wichtige Daten handelt, können Sie diese anschließend mit einem Editor bearbeiten und so retten.

Neben logischen Fehlern können mit ScanDisk auch Fehler auf der Oberfläche der Festplatte erkannt werden. Zu diesem Zweck wird eine Oberflächenanalyse angeboten, die jeden Sektor der Festplatte testet. Je nach Größe der Platte kann dies allerdings eine halbe Stunde oder länger dauern. Wer weitere Informationen zur Bedienung von ScanDisk möchte, gibt den Befehl HELP SCANDISK oder SCANDISK /? ein. Auf diese Weise erfahren Sie insbesondere die zahlreichen Optionen; um zum Beispiel alle angeschlossenen Laufwerke zu testen, hat sich der Befehl /ALL als recht nützlich erwiesen. Außerdem ist ScanDisk in der Lage, die Datenintegrität von Laufwerken zu testen, die mit DoubleSpace komprimiert wurden.

```
C:\>chkdsk /?
Überprüft einen Datenträger und zeigt einen Statusbericht an.

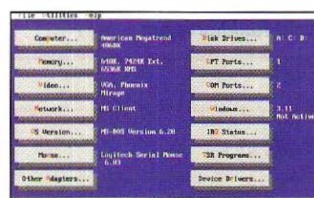
CHKDSK [Laufwerk:][[Pfad]Dateiname] [/F] [/V]

  [Laufwerk:][Pfad]  Zu überprüfendes Laufwerk und Verzeichnis.
  Dateiname   Auf Fragmentierung zu überprüfende Datei(en).
  /F          Behebt Fehler auf dem Datenträger.
  /V          Zeigt den vollen Pfad und Namen jeder Datei auf dem Datenträger an.

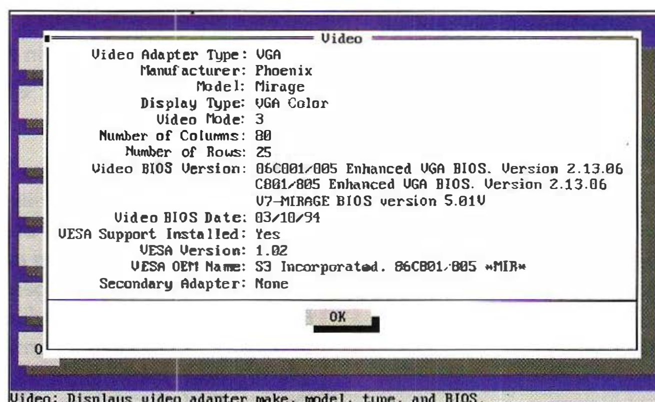
Der Befehl CHKDSK ohne Parameter prüft den Datenträger im aktuellen Laufwerk.

Statt dem Befehl CHKDSK, können Sie auch SCANDISK eingeben. SCANDISK
entdeckt und löst zuverlässig einen größeren Bereich von Festplattenproblemen.
Um mehr Informationen zu erhalten, geben Sie den Befehl HELP SCANDISK
an der Eingabeaufforderung ein.
```

Sorgte CHKDSK bei DOS 5.0 noch für reichlich Probleme, so sind diese bei DOS 6.0 behoben.



MSD klärt auf! Hier finden Sie wichtige Infos über Ihr System.



```
Video
     Video Adapter Type: VGA
           Manufacturer: Phoenix
                  Model: Mirage
           Display Type: VGA Color
             Video Mode: 3
      Number of Columns: 80
         Number of Rows: 25
     Video BIOS Version: 86C801/805 Enhanced VGA BIOS. Version 2.13.06
                         C801/805 Enhanced VGA BIOS. Version 2.13.06
                         V7-MIRAGE BIOS version 5.01V
        Video BIOS Date: 03/10/94
 VESA Support Installed: Yes
           VESA Version: 1.02
          VESA OEM Name: S3 Incorporated. 86C801/805 *MIR*
      Secondary Adapter: None
                     OK
Video: Displays video adapter make, model, type, and BIOS.
```

DEFRAG

Nachdem Sie Ihre Festplatte auf mögliche Fehler untersucht haben, können Sie bei dieser Gelegenheit auch gleich nachsehen, wie stark die Platte fragmentiert ist. Mit diesem technisch klingenden Begriff wird - vereinfacht gesagt - die Unordnung beschrieben, die auf der Platte im Laufe der Zeit entsteht: Anfangs belegen Dateien aufeinanderfolgende Sektoren auf der Festplatte. Beim Starten von Programmen oder Laden von größeren Dateien führt dies zu Geschwindigkeitsvorteilen, da der Lesekopf der Festplatte sich seine Daten nicht von weit auseinanderliegenden Spuren zusammensuchen muß - im Laufe der Zeit tritt aber genau dieser Effekt ein. Durch das häufige Löschen und Neuschreiben von Dateien stehen immer weniger Sektoren direkt hintereinander für eine Datei zur Verfügung, was zu einer sogenannten Fragmentierung der Festplatte führt.
Mit DEFRAG, das Sie übrigens sicherheitshalber nicht aus Windows starten können, wird der Grad der Fragmentierung erkannt und eine Optimierung angeboten. Neben einer kompletten Optimierung, die alle belegten Bereiche zusammenfaßt, lassen sich auch gezielt nur Dateien möglichst kompakt zusammenfassen. Nach dem Starten der Optimierung können Sie sich auf eine längere Wartezeit einrichten, zum Abbrechen kann zur Not die Taste ESC gedrückt werden. Auf gar keinen Fall sollten Sie während der laufenden Optimierung Reset drücken oder gar den Rechner ausschalten!

MSD

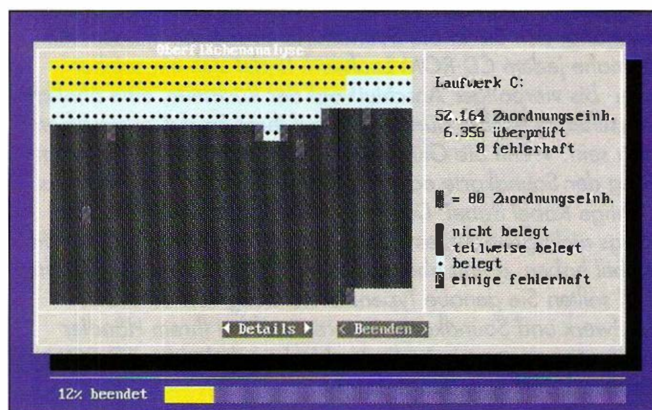
Mit Microsoft Diagnostics können Sie Ihren PC ganz genau unter die Lupe nehmen. Geben Sie dazu einfach nur den Befehl MSD ein und klicken Sie anschließend die entsprechenden Schaltflächen im Menü an. Informationen über den Computertyp, die eingesetzte CPU sowie die Art der Grafikkarte sind nur einige der vielen Optionen, die hier angeboten werden. Besonders interessant beim Einbau von neuer Hardware ist die Möglichkeit, über IRQ Status die derzeit belegten IRQs aufzulisten. Doch Vorsicht: Nicht alle belegten Interrupts werden zuverlässig erkannt! Im Zweifelsfall sollten Sie nachsehen, wie zum Beispiel Ihre Soundkarte wirklich konfiguriert ist.
Unter Disk Drives finden sich genauere Daten über die angeschlossenen Massenspeicher. Hier wird die Kapazität der Festplatte sowie die Versionsnummer des CD-ROM-Treibers MSCDEX angezeigt. Weitere Informationen über die derzeit installierte Version von Windows erhalten Sie über den gleichnamigen Menüpunkt, wobei sich die hier gezeigten Informationen überwiegend auf Versionsnummern von Windows-Komponenten beziehen. Genauere Daten zur installierten DOS-Version liefert der Eintrag OS-Version, und über Memory wird die Speicherbelegung aufgelistet. Hier können Sie beispielsweise nach noch freien Speicherbereichen oberhalb der 640-KByte-Grenze Ausschau halten, um dort weitere Gerätetreiber zu installieren. Der Menüpunkt File beinhaltet schließlich noch die Möglichkeit zum Suchen von Dateien auf der Festplatte sowie eine Anzeige der wichtigsten Systemdateien wie CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT.



Mit DEFRAG können Sie die Festplatte optimieren.

Mit ScanDisk, MSD und Defrag haben Sie nun einige der wesentlichen Tools kennengelernt, die Sie unter DOS zur Fehlersuche und Systemoptimierung benötigen. Wie Sie unter DOS automatisch zu mehr Speicher kommen oder eine Multi-Konfiguration einrichten, erfahren Sie im nächsten Teil.

Christian Späthe ■



Leserfragen

CD-ROM und SmartDrive

Ich habe gehört, daß SmartDrive ab DOS 6 auch CD-ROM-Laufwerke unterstützt. Von einer Beschleunigung ist jedoch nichts zu merken. Woran liegt das?

Zum einen bringt ein Caching von CD-ROMs nur bei wenigen Anwendungen einen spürbaren Geschwindigkeitsvorteil. Zum anderen müssen Sie darauf achten, daß in der ***AUTOEXEC.BAT*** *erst* ***MSCDEX*** *und danach* ***SmartDrive*** *gestartet wird - sonst kann das gar nicht funktionieren.*

Denkpause?

Vor kurzem bin ich auf MS-DOS 6.2 umgestiegen. Jetzt legt der Rechner bei jedem Reset eine Gedenkminute ein und verkündet dabei, daß er MS-DOS startet. Was kann ich tun, um wieder schneller durchzustarten?

Ganz einfach: Tragen Sie in die erste Zeile der ***CONFIG.SYS***

SWITCHES=/F

ein. Am besten schalten Sie bei dieser Gelegenheit auch gleich den automatischen Speichertest von ***HIMEM.SYS*** *aus. Ändern Sie dazu die entsprechende Zeile in* ***DEVICE=HIMEM.SYS /TESTMEM:OFF***

Keine Musik von CD

Ich habe vor kurzem ein CD-ROM-Laufwerk in meinen PC eingebaut. Alles funktioniert soweit, nur das Abspielen von Musik-CDs nicht. An der Soundkarte kann es auch nicht liegen, denn WAV- und MID-Dateien werden anstandslos wiedergegeben. Hat mir mein Händler vielleicht ein CD-ROM-Laufwerk angedreht, das keine Musik abspielen kann?

Keine Panik! Sehr wahrscheinlich hat das Problem eine ganz einfache Ursache: Audio-Tracks, die neben Datenspuren auch auf mancher Spiele-CD zu finden sind, werden direkt vom CD-ROM-Laufwerk verarbeitet und in ein Tonsignal umgesetzt. Dieses wird nun nicht über das normale CD-ROM-Interface ausgegeben, sondern über einen speziellen Soundausgang, den Sie in die Soundkarte einspeisen müssen. An beinahe jedem CD-ROM-Laufwerk findet sich ein solcher drei- bis vierpoliger Anschluß auf der Rückseite, eine ähnlich aussehende Buchse dürfte auch auf Ihrer Soundkarte vorhanden sein. Wenn Sie Glück haben, war entweder im Lieferumfang der Soundkarte oder bei Ihrem CD-ROM-Laufwerk das richtige Kabel dabei. Dummerweise sind diese Kabel allerdings nicht genormt, es kann also gut sein, daß Sie zwar ein Kabel haben, damit aber nichts anfangen können. In diesem Fall sollten Sie genaue Typenbezeichnung von CD-ROM-Laufwerk und Soundkarte notieren und bei Ihrem Händler nach einem internen Audio-Verbindungskabel für CD-ROM-Laufwerk und Soundkarte fragen.

Haben Sie Fragen zu Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, DOS oder sonstiger PC-Technik? Schreiben Sie uns!

Die Adresse:

Computec Verlag
Redaktion: PC Games
Kennwort: Hardware
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg



Speicher defekt?

Beim Einschalten piepst mein PC, beklagt einen beschädigten CMOS-Speicher und verweigert das Booten. Ist mein Computer defekt?

Tja, Sie haben da ein kleines Problem. Der CMOS-Speicher enthält wichtige Informationen zur Konfiguration Ihres PCs, ohne die der Rechner nicht arbeiten kann. Normalerweise werden diese Informationen mit Hilfe einer Batterie auch dann erhalten, wenn der PC ausgeschaltet ist. Bei wüsten Hardware-Bastelorgien oder durch Entladen der Batterie verliert der PC in seltenen Fällen diese Informationen. Im Prinzip können Sie alle Angaben relativ leicht wieder eintragen, wenn Sie beim Starten durch Drücken der Taste ***DEL*** *bzw.* ***ENTF*** *in das BIOS-Setup wechseln. Allerdings müssen Sie dazu wissen, welche Werte vorher dort standen - ohne diese Information haben bestenfalls Experten eine Chance. Daher unser Tip: Notieren Sie sich alle Werte des BIOS-Setup, solange Ihr PC noch funktioniert, dann haben Sie bei einem eventuellen Gedächtnisverlust der Maschine kein Problem.*

Datei-Leichen von CD-ROM

Es passiert mir immer wieder, daß ich Programme, die von CD-ROM installiert wurden, nicht mehr von der Festplatte löschen kann. Mache ich etwas falsch?

Nein, das Problem liegt an der schlechten Angewohnheit mancher CD-ROM-Installationsprogramme, die auf Festplatte kopierten Dateien zu verstecken oder mit einem Schreibschutz zu versehen. Der Trick besteht nun darin, diese Attribute wieder zu entfernen. Wechseln Sie zu diesem Zweck mit Hilfe des Befehls CD in das entsprechende Verzeichnis und geben Sie dort ***ATTRIB*** *ein. Damit werden auf einen Schlag alle Attribute aller Dateien in diesem Verzeichnis zurückgesetzt. Mit Hilfe von* ***DEL*** *und* ***RD*** *können Sie nun die nicht mehr benötigten Dateien und Verzeichnisse beseitigen. Alternativ können Sie auch* ***DELTREE*** *benutzen: Dieser neue Befehl löscht nicht nur ganze Verzeichnisse mitsamt den dort enthaltenen Dateien, sondern ignoriert auch Attribute wie den Schreibschutz.*

Dell Dimension 4100V

Rakete mit DX4-Triebwerk

Der Spielefreak kommt heute kaum noch mit einem 33 MHz-486er aus, und selbst wer einen DX2/66 kauft, kann morgen schon von gestern sein. Da sollte man am besten gleich zu einem DX4-System greifen - und das gibt´s zum Beispiel von Dell zum überaus attraktiven Preis.



Der als Local-Bus-PC ausgelegte Dimension 4100V verfügt über einen mit 100 MHz (!) getakteten Intel DX4-Prozessor, der in Verbindung mit einem auf der Hauptplatine integrierten Grafikchip von Cirrus Logic jedem 60-MHz-Pentium das Fürchten lehrt. Durch die beim DX4 eingesetzte neue Technologie - die CPU arbeitet jetzt mit 3,3 anstatt mit 5 Volt - wird außerdem eine geringere Stromaufnahme erreicht, die zu einer verminderten Wärmeentwicklung führt. Das nervtötende Surren, das die meisten Pentium-PCs dank des zusätzlichen Prozessor-Lüfters von sich geben, entfällt demgemäß.
Der Dimension 4100V wird als Komplettsystem mit Monitor, Tastatur, Maus, Lautsprecher, Soundkarte und CD-ROM-Laufwerk angeboten. Von überzeugender Qualität ist die Tastatur, die auch Vielschreibern ein angenehmes Feedback vermittelt. Der 15-Zoll-Monitor bietet ein gestochen scharfes Bild mit brillanten Farben, könnte jedoch etwas besser entspiegelt sein. Als Soundkarte setzt Dell die Sound Blaster 16 von Creative Labs ein, die aus Kostengründen ohne den (nur zur Datenkomprimierung bei der Aufnahme benötigten) ASP-Chip auskommt. Direkt über die Soundkarte läßt sich das CD-ROM-Laufwerk CR-563 von Matsushita/Panasonic betreiben, so daß schließlich, da Festplatten- und Schnittstellen-Controller ebenfalls direkt auf der Hauptplatine integriert sind, nur ein Steckplatz von eben der Soundkarte belegt wird. Für Erweiterungskarten stehen damit noch zwei Local Bus- und zwei der drei vorhandenen ISA-Slots zur Verfügung.
Selbst im Vergleich zum DX2/66, der von kommenden Spielen wie Wing Commander 3 wahrscheinlich als Mindestkonfiguration gefordert wird, ist nochmals eine drastische Erhöhung der Rechenleistung spürbar. Spiele wie 1942 - Pacific Air War von MicroProse erreichen selbst bei höchster Detailstufe eine einwandfrei fließende Animation. Mit 8 MByte Hauptspeicher und einer 340 MByte-Festplatte von Western Digital kostet das System inklusive Monitor 5.345 Mark - in Anbetracht der gebotenen Leistung sicher ein absolut fairer Preis. Kritikpunkte sind der magere Softwareumfang - außer Windows und DOS sind keine weiteren Applikationen enthalten - sowie die noch installierte alte Version 3.1 von Windows.

Christian Späthe ■

Info: Dell Computer GmbH, Monzastraße 4, 63225 Langen, Tel.: (06103) 971-100

Wissenswertes zum DX4

Der DX4 ist das jüngste Mitglied von Intels 486er-Familie. Wie schon beim DX2 basiert die Geschwindigkeitssteigerung auf einer Vervielfachung der internen Taktfrequenz: Nach außen hin - also zum Beispiel beim Speicherzugriff - arbeiten DX2 und DX4 weiterhin mit 33 MHz, was für die Anbindung an den Local Bus auch sehr wichtig ist. Die eigentlichen Rechenoperationen laufen beim DX2 jedoch mit doppelter, beim DX4 mit dreifacher (!) Geschwindigkeit ab. Genaugenommen wäre die korrekte Bezeichnung für den DX4 also DX3, aber Intels Marketingstrategen haben da so ihre eigenen Ansichten. Wie auch immer: Der DX4 läuft intern mit 99 MHz und bietet dadurch nochmals einen deutlichen Performancegewinn gegenüber dem DX2. Außerdem wird der DX4 nur noch mit 3,3 statt mit 5 Volt gespeist, was die Wärmeentwicklung reduziert und einen zusätzlichen Lüfter trotz der hohen Taktfrequenz überflüssig macht.

Star Crusader

Kreuzritter



Star Crusader möchte sich mit den Großen messen.

Mit einem Raumschiff gegen widerwärtige Außerirdische anzutreten, ist bestimmt nicht die neueste Idee, andererseits aber auch nicht die schlechteste. Star Crusader von Take 2 soll besser sein als Origins Strike und Wing Commander zusammen und ganz nebenbei auch noch X-Wing von LucasArts schlagen - kann man sich sein Ziel noch höher stecken? Die spielbare Demoversion kann diese Ansprüche leider nicht erfüllen, aber noch ist ja bis September Zeit. Dann soll Star Crusader nämlich auf den Markt kommen - natürlich als „CD-ROM only"!





The Hidden Below

Verstecktes Grauen



Grafik und Scrolling sehen vielversprechend aus.

Bei den 3D-Action-Spektakeln ist immer noch kein Ende in Sicht. In den meisten Fällen handelt es sich aber um übelste Ausschußware, die nur mit dem festen Blick auf die schnelle Mark veröffentlicht wurde. Da macht The Hidden Below schon eine rühmliche Ausnahme. Es ist zwar nicht besonders schnell, und auch die Monster sind sehr spärlich gesät, aber trotzdem sinkt das Stimmungsbarometer nicht in eisige Regionen. Von der Atmosphäre her erinnert The Hidden Below stark an die erste Alien-Verfilmung. Mit langsamen Schritten schleicht man durch die finsteren Gänge, ständig auf der Hut, nicht von einem bitterbösen Alien eins auf die Mütze zu bekommen. Die erste Preview-Version fiel noch durch unglaublich lange Wartezeiten auf, was natürlich bei einem Action-Game besonders fatal ist. Das soll sich aber in der Endversion ändern, denn dann werden alle wichtigen Grafiken und Sounds auf die Festplatte gelegt.







Hui oder pfui? Bei interaktiven Filmen ist das ein schmaler Grat!



Phantasmagoria

Mammutwerk

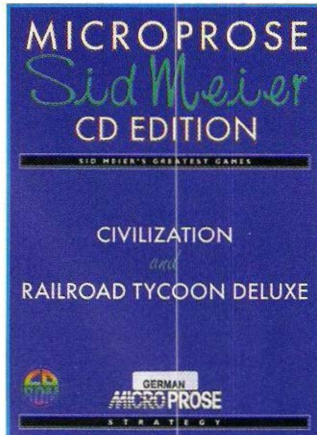
Sierras CD-ROM-Project Phantasmagoria nimmt immer mehr Gestalt an. Die neuen Screenshots zeigen aber auch nicht mehr als schon erhältliche interaktive Spielfilme. Hoffentlich hat dieses Mammutwerk mehr zu bieten als Quantum Gate & Co. Da es sich aber bei Sierra um erfolgreiche Adventureexperten handelt, kann man davon ausgehen, daß diesmal der spielerische Aspekt nicht zu kurz kommt.

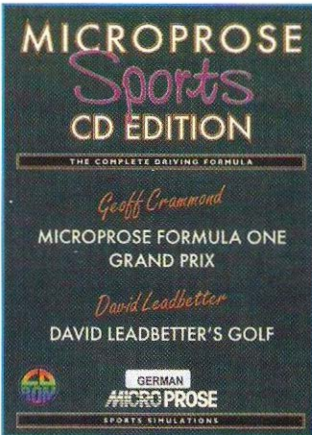


MicroProse

Doppelpack

MicroProse bringt in den nächsten Tagen zwei echte Dumpingangebote auf den Markt. Formula One Grand Prix und David Leadbetter`s Golf erscheinen unter dem Titel Sports CD Edition; Für Railroad Tycoon Deluxe und Civilization steht Sid Meier Pate. Kosten sollen beide CD-ROMs nur DM 89,-, so daß echte Simulations- und Strategiefans hier zwei Spiele für den Preis



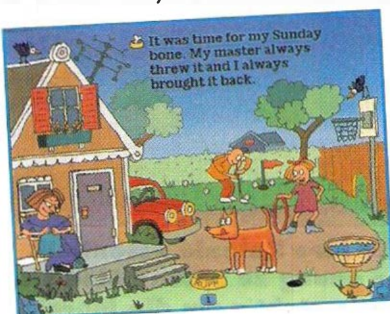


von einem bekommen. Außerdem wird die CD-Version von Subwar 2050 als kleine Dreingabe auch noch die erste und bisher unveröffentlichte Missiondisk erhalten. Dieser Silberling schlägt dann mit DM 139,- zu Buche. Wer Subwar 2050 schon sein eigen nennt, wird sicher nur an der Diskette interessiert sein. Diese kommt etwas später auf den Markt und kostet voraussichtlich DM 79,-.

Ruff`s Bone

Hundeknochen

Computer und Kinder. Viele Eltern schrecken davor zurück, ihre Kleinen noch im Kindesalter mit diesem „Gerät" vertraut zu machen. Vielleicht, weil sie selbst ein wenig Angst vor dieser neuen Materie haben? Egal, Tatsache ist, daß man im späteren Berufsleben an einem Computer nicht mehr vorbeikommt. Gerade aus diesem Grund sollte man sich überlegen, ob man seinen Nachwuchs nicht doch spielerisch an dieses Hilfsmittel gewöhnt. Bestens dazu geeignet sind natürlich Education Games - und die treten in letzter Zeit ja en masse auf. Ruff`s Bone erzählt die Story eines niedlichen Hundes, der auf der Suche nach seinem Knochen zwölf verschiedene Bildschirme „beschnuppern" muß! Wenn weiterhin so viele Education Games erscheinen, so können wir Ihnen Ruff`s Bone bestimmt in einem weiteren (Seite 122) Special vorstellen.



REVIEW

Outpost

Außenseiter

Lang hat´s gedauert, nun ist es endlich da: Sierra verläßt mit Outpost die ausgetretenen Adventure-Pfade und macht einen Abstecher ins Strategie-Genre. – Ein ehemaliger NASA-Mitarbeiter beamt SimCity 2000 kurzerhand ins Weltall.

Wenn einer eine Reise tut...



Bevor es losgeht, müssen Sie zahllose Entscheidungen treffen: Wen nimmt man mit, wen läßt man zu Hause? Paßt der Wettersatellit noch in den Kofferraum, oder hat ein zusätzliches Freßpaket auf dem Dachgepäckständer Platz? Solche und ähnliche Fragen müssen Sie gewissenhaft abwägen, denn die Ladekapazität Ihres Raumschiffs ist begrenzt.

Nach der Auswahl des Planeten aus 21 möglichen Sternensystemen können Sie vorab Informationen über die Lebensbedingungen des Gestirns abrufen.

Mit Sonden und Satelliten untersuchen Sie den fremden Himmelskörper nach den vorhandenen Rohstoffen, biologischen, chemischen, physikalischen und vielen anderen Gesichtspunkten. Dann schicken Sie eine ALPHA-Einheit auf Ihren auserkorenen Stern, die automatisch für die nötige Energie und einige grundlegende Versorgungseinrichtungen sorgt. Sobald die Anlage funktioniert, können Sie mit den ersten Aushubarbeiten beginnen.



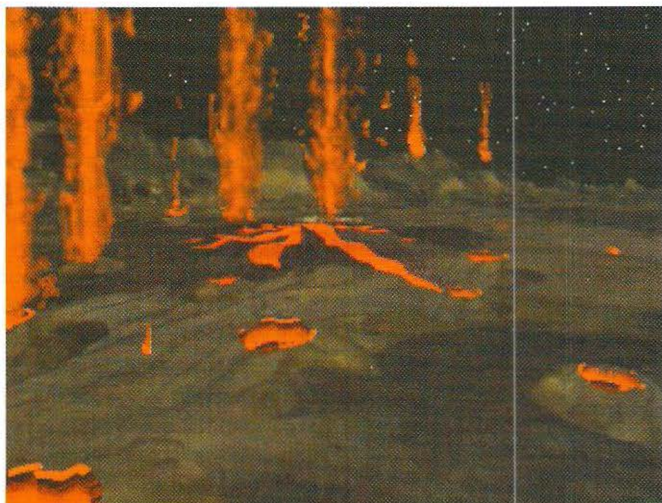




Es war einmal vor vielen Jahren, da gab es in Kalifornien ein kleines, putzmunteres Softwarehaus, das sich Maxis nannte und ein Spiel mit dem hübschen Namen SimCity programmiert hatte. Und weil es sich so gut verkaufte, legte der große Zauberer Will Wright noch eins drauf: Eine Zusatzdiskette mit dem Titel „Architecture I" verwandelte das Städtchen in eine Mondlandschaft, mit Mondhäusern, Mondfabriken und Mondautos. 1994, also fünf Jahre später, wiederholt sich das Märchen von damals. Im Frühjahr dieses Jahres wurde SimCity 2000 veröffentlicht und kassierte von der



Diese übersicht ist für Ihre Kolonie essentiell: Haben die Bewohner genug zu essen? Sind sie gut untergebracht? Wie steht´s um die Moral?



Ein Vulkan bricht aus - natürlich eindrucksvoll untermalt von einem kurzen Videoclip.

PC Games eine Spielspaß-Traumwertung von 94 %. Daß dieses Urteil mehr als gerechtfertigt war, beweist allein schon die ungewöhnlich lange Präsenz auf Platz 1 in den Media Control-Charts. In der beliebten Serie „Oft kopiert, nie erreicht" versucht sich Sierra unter Leitung von Bruce Balfour an einer „Cover-Version" im Weltraum und verpaßt der Simulation den hübschen Namen Outpost.

Weltuntergangsstimmung

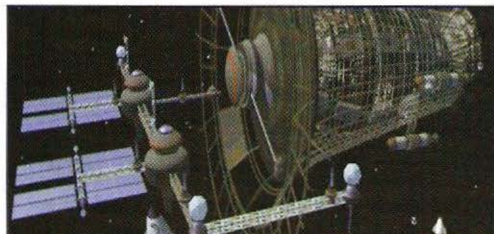
Es kann passieren, was will, es gibt immer einen, der es kommen sah. Schon viele halbseidene Propheten haben der guten alten Erde ihr Ende vorhergesagt, aber glücklicherweise haben sich alle Schwarzseher um ein paar Jährchen verrechnet. Bei Outpost können Sie jetzt schon mal für den Ernstfall üben, denn für das nächste Jahrtausend zeichnet sich folgendes Schreckensszenario ab: Der voluminöse Asteroid „Vulkans Hammer" rast geradewegs auf den blauen Planeten zu. Zufällig haben Sie ein gigantisches Raumschiff im Orbit geparkt, das zum Zeitpunkt des Unglücks gerade am Jupiter „aufgetankt" wird. Währenddessen tobt auf der Erde bereits das Chaos, und es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis die Weltkugel explodiert. Also heißt es Kofferpacken, ein lauschiges Plätzchen auf der Milchstraße suchen und auf bessere Zeiten hoffen.

Mit 200 Mann Besatzung treten Sie als Kommandant die Reise zu einem neuen Planeten an. Nach der 50 Jahre dauernden Fahrt haben Sie Ihr Ziel endlich erreicht. Mit notdürftigen Mitteln beginnen Sie, eine bewohnbare Siedlung auf dem ungastlichen Gestirn aufzubauen. Die Hälfte Ihrer Untertanen macht sich jedoch selbständig und installiert eine eigene Rebellenkolonie, die Ihnen zukünftig Platz und Ressourcen streitig machen wird. Wenn Ihre Führungskünste nichts taugen, laufen auch einige Dauernörgler zur Konkurrenz über.

Der Mann im Mond

Allererste Bürgerpflicht wird es sein, kleine Roboter loszuschicken, die die lebensnotwendigen Mineralien und Metalle abbauen. Mit Minenfahrzeugen buddeln Sie in die Tiefe, um dort auf insgesamt vier Ebenen Wohnungen, Fabriken und Krankenhäuser einzurichten. An der Oberfläche entstehen Kraftwerke, Lagerhallen, landwirtschaftliche Gebäude und Transportröhren. In Universitäten und

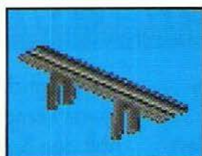






Outpost geizt nicht mit optischen Reizen: Genau einhundert SVGA-Videos werden im Laufe der Handlung abgespult.

In letzter Minute...

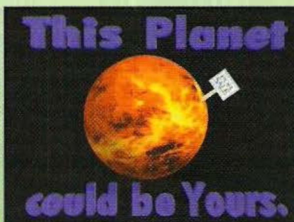






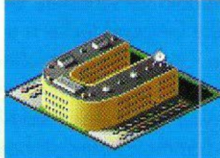
... hat Sierra einige ursprünglich vorgesehene Features auf einen späteren Zeitpunkt verschoben. Beispielsweise sollte eine Monorail durch die Gegend tuckern und Rohstoffe sowie Passagiere befördern - ersatzlos gestrichen! In den BMP-Dateien gibt es auch schon fertige Grafiken für Straßen, Brücken usw., nur gebaut werden können sie nicht. Den Handel mit anderen Völkern hat man komplett herausgenommen, ebenso wie einige Funktionen, die die eingebaute „künstliche Intelligenz" betreffen.

Anstatt ein vollständiges Spiel auf den Markt zu bringen, verdient Sierra lieber an den Zusatzdisketten. Bei einem Erfolg von Outpost sind drei „Expansionsmodule" angedacht, die vermutlich schon fast fertig in den Schubladen liegen. Im Handbuch wird das erste Add-on bereits für Ende 1994 angekündigt: Es kommen neue Sternensysteme hinzu, ein Terraineditor (aha!) läßt Sie Ihren eigenen Planeten entwerfen, und Teil 3 wird Ihnen endlich Handel und Händel, also auch Kriege mit Außerirdischen, erlauben.



Outpost und SimCity 2000: Das Duell der Giganten

Um Ihnen einen Eindruck zu vermitteln, wie sehr sich die beiden Simulationen ähneln, haben wir eine Gegenüberstellung arrangiert. Dies ist allerdings nur ein kleiner Ausschnitt der Möglichkeiten; tatsächlich ist Outpost etwas komplexer als sein großes Vorbild und hält den Spieler durch die „Laboratory"-Funktion bei Laune.



Fusionsreaktor



Stadion



Fabrik



Wohnbereiche



Lagertanks



Universität



Polizeistation





Katastrophen

Labors tüfteln Wissenschaftler an neuen Technologien, die Ihrer Kolonie zugute kommen und das Überleben in der fremden Umgebung erleichtern sollen. Neun verschiedene Wissenschaften (Biologie, Chemie, Physik, Mathematik usw.) mit 44 Teilbereichen wollen erforscht werden; dies kostet zum einen unendlich viel Zeit und zum anderen jede Menge Energie in Form von Arbeitskraft und Rohstoffen. Dennoch lohnt es sich, in die Laboratorien zu investieren: Die Fabriken werden effizienter arbeiten, und neues technisches Gerät kommt hinzu. Damit Ihre Kolonie wächst und gedeiht, müssen Sie Ihre Untertanen motivieren, um genügend Nachkommen zu „produzieren". Dies darf durchaus wörtlich genommen werden: Am Anfang kommen beängstigend viele Bewohner um; daher müssen Sie die Geburtenrate künstlich steigern. Für solche Zwecke bestens geeignet sind die „Rotlichtviertel", die jedoch auch die Kriminalität magisch anziehen.

Atemberaubend

Outpost ist ein 100%iges Windows-Spiel - mit all seinen Vor- und Nachteilen. Bei 386er-Besitzern mit Windows-Allergie schrillen die Alarmglocken diesmal umsonst, denn Sierras neues Paradepferd umgeht diese Bremse recht geschickt. Das Spiel läuft nicht wie die meisten anderen Programme dieses Genres in Echtzeit ab. Stattdessen können Sie in jeder Runde bauen und planieren, was das Zeug hält. Erst wenn Sie mit allen Einstellungen zufrieden sind, klicken Sie auf einen Button, und die Änderungen treten in Kraft. Um z. B. ein Segment zu bulldozern, benötigen Sie im Durchschnitt zwei bis drei Runden - je nach Gelände.

Was Outpost aus der Masse der Strategiespiele heraushebt, ist das hohe Niveau der Grafik. Während Ihrer Tätigkeit werden Sie von exakt 100 3D-Studio-Animationen unterbrochen, die zwar meist recht kurz, dafür aber technisch von einer brillanten Qualität sind. Für ungetrübten Genuß sollten Sie jedoch alle Tricks auffahren, die DOS und Windows zu bieten haben: Smartdrive für das CD-ROM-Laufwerk, großzügig bemessene Auslagerungs-Datei usw.

Auf der CD-ROM wurden sämtliche Grafiken als hochauflösende BMP-Bilder gespeichert. Allerdings sehen die Bauwerke bemerkenswert einfallslos aus: Wo Maxis mit quietschbunten und detailverliebten Gebäuden lockt, darf man sich bei diesem Spiel durch eine menschenleere und landschaftlich karge Umgebung klicken, was natürlich thematisch bedingt ist. Da sich das Leben im Inneren der Kolonie abspielt, halten sich die Animationen sehr in Grenzen; dadurch wirkt Outpost etwas steril und bei weitem nicht so attraktiv wie Will Wrights Geniestreich. Über die Benutzeroberfläche muß man nicht viel erzählen, denn die hält sich an die Windows-Konventionen und entspricht in den meisten Belangen SimCity 2000 (3D-Grafik, Untergrundansicht, verkleinerte Übersichtskarte usw.) - mit einem Unterschied: Gebäude und Fahrzeuge wählen Sie aus einer Scroll-Liste, was sehr mühselig ist. Hier wäre eine Iconleiste zweckmäßiger gewesen. Rund 450 WAV-Dateien werden Sie zu Gehör bekommen; das Repertoire reicht von der lustlos dahinplätschernden Musik bis hin zu einigen Dutzend Funksprüchen.



Stockt der Nachschub mit Mineralien und Metallen, fallen die Gebäude in sich zusammen.

Statement



Es gibt zwei Dinge, die ich nicht mehr sehen kann: Erstens SimCity 2000 (nach so langer Zeit nur allzu verständlich) und zweitens SimCity 2000-Plagiate. Den Gipfel der Unverfrorenheit hat sich aber Bruce Balfour geleistet: So frech hat noch keiner geklaut. Während man den Siedlern und vor allem Theme Park noch eine gewisse Eigenständigkeit zugesteht, probiert es Sierra auf die harte Tour. Features wie das Katastrophenmenü tarnt man als „Cheat" (Strg-F10), und siehe da: Erdbeben, Vulkanausbrüche und Stürme aller Art kommen zum Vorschein. Solche Spezialitäten verstecken die Außenpostler ganz schüchtern in der Readme-Datei - ein weiteres Indiz dafür, daß es mit der Einmaligkeit von Outpost nicht allzu weit her sein kann. Mit viel lästigem SuperVGA-Firlefanz (ab dem zweiten Durchgang: gääähhhn!) und allerlei NASA-Spitzfindigkeiten versucht Sierra, die Spuren zu verwischen, die immer wieder auf die Fährte von Maxis führen. Vor allem zu Beginn einer neuen Expedition läßt Balfour seine gesammelten Weisheiten auf den wehrlosen Spieler einprasseln. Jede popelige Sonde muß man einzeln ins All kicken - wie aufregend! Bis man endlich die erste Hütte aufstellen darf, hat man inkl. Videos zehn Minuten fingernägelkauend vor dem PC zugebracht.

Read-Error

Wenn es einen Grund gibt, die Outpost-CD nach einer halben Stunde wutentbrannt in die nächste Ecke zu feuern, dann liegt es am Handbuch. Das 80 Seiten starke Werk enthält weder Tutorial noch eine ausführliche Beschreibung der Gebäude. Niemand verrät Ihnen auch nur mit einem Satz, daß Sie Wohnungen nur unterhalb der Oberfläche bauen können. Und wenn Ihnen plötzlich die Kolonisten in Scharen davonlaufen, weil die Gebäude einstürzen, werden Sie nach Stunden frustreicher Recherche folgendes herausgefunden haben: Man braucht zum Erz-Transport von weiter entfernten Minen mehrere Trucks, die in Fabriken hergestellt werden, und eine Lagerhalle. Wer mehrere Bulldozer und Minenroboter einsetzen will, kann Tausende davon produzieren - sie werden ihm nichts nützen. Nur wenn man eine Roboterzentrale baut, setzen sich die Blechdosen in Bewegung. Outpost wird es auch in einer kompletten deutschen Fassung geben, bei der alle gesprochenen Texte synchronisiert und die Bezeichnungen im Spiel übersetzt werden. Das katatastrophale deutsche Handbuch, das uns zum Test vorlag, wird aber auch Ihnen nicht erspart bleiben.

Petra Maueröder ■

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 5 MB	Roland
CD400 MB	General Midi
MEM640 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- 4 MB RAM unter Windows 3.1 erforderlich

CD-ADVANTAGE
sehr gut



Inspektor Zebok: Das Erbe

Alles klar, Herr Ko

Oh je, schon wieder ein selbsternanntes „interaktives Multimedia-Adventure"! Der in Sachen PC-Spiele bislang noch sehr jungfräuliche bhv-Verlag schickt seine Eigenproduktion Inspektor Zebok auf drei randvollen CD-ROMs ins Rennen.

Der erste Fall, den Sie lösen müssen, lautet: Wie bringe ich meiner Familie schonend bei, daß ich schon wieder einen neuen PC brauche? Ein 386 DX mit 33 MHz (absolutes Minimum!), SVGA-Karte, Windows-kompatibler Soundkarte, Double Speed-Laufwerk, 18 MB Festplattenspeicher und 8 MB RAM sollte Ihren Schreibtisch zieren, wenn Sie sich für dieses Adventure entscheiden. Zusätzlich benötigen Sie Windows 3.1 und eine Maus. Wohlgemerkt: Das sind die Mindestvoraussetzungen, damit das Programm überhaupt läuft.

Dann müssen Sie bei Ihrem Software- oder Buchhändler nur noch 139,- DM als „Kaution" hinterlegen und Sie sind stolzer Besitzer eines der zur Zeit ungewöhnlichsten Spiele. Schon die Aufmachung sticht zwischen den üblichen Pappschachteln hervor: In einer nachempfundenen Filmdose aus Blech befinden sich neben der Anleitung die drei Silberlinge, auf denen rund drei Stunden Videofilme im AVI-Format gespeichert sind.



Inspektor Zebok hat es sich in seinem Korbsessel gemütlich gemacht (links).

Im Hauptmenü können Sie u. a. auf das Intro zugreifen und Spielstände speichern (unten).

Nur vom Feinsten

Bei der Kreation der Figur „Inspektor Zebok" hat man sämtliche gängigen Klischees hineingepackt, die einen durchschnittlichen TV-Kommissar auszeichnen: Der smarte Held trägt den klassisch-gediegenen Schimanski-Schlabber-Look, geht nie ohne Hut aus dem Haus und ist hartnäckiger Verfechter des Dreitagebarts. Unermüdlich jettet er mit seiner Nobelkarosse zwischen Büro, Wohnung und Tatort hin und her. Bei seinem ersten Fall geht es um einen Toten, der in einem Zug aufgefunden wird und anscheinend einen Herzinfarkt erlitten hat. Doch im Laufe der Ermittlungen stellt sich heraus, daß es sich dabei um einen amerikanischen Notar handelt, der im Auftrag eines schwerreichen Familienclans ein wichtiges Testament überbringen sollte. Natürlich ist das Schriftstück wie vom Erdboden verschwunden.
Der Krimi beginnt im Münchner Hauptbahnhof, als der Notarzt nur noch den Tod des Notars feststellen kann. Mitsamt seinen sechs Assistenten untersucht der Inspektor das Abteil und verhört Verdächtige, die sich „zufällig" im gleichen Waggon aufhalten. Aus Zeugenaussagen und gefundenen Gegenständen ergibt sich so Stück für Stück ein Mosaik, das schließlich auf die Spur des Mörders führt.

Selbstbedienungsladen

Wie es sich für ein Windows-Adventure gehört, wird die gesamte Steuerung über die Maus abgewickelt. Eine Handvoll selbsterklärender Icons

mmissar?

genügt, um Zeugen zu befragen, Anweisungen zu geben und Räume zu untersuchen. Je nachdem, wie Sie auf ein bestimmtes Ereignis reagieren, verhalten sich Ihre Mitmenschen anders. Bei ungeschickten Aktionen werden Sie von Ihrem Vorgesetzten zur Schnecke gemacht, oder der freundliche Herr von der Spurensicherung macht Sie höflich darauf aufmerksam, daß seine Kamera in Reparatur ist („Jetzt nicht!"). Unter den insgesamt 40 Charakteren finden sich zwielichtige Ganoven ebenso wie aufdringliche Pressefritzen und charmante weibliche Wesen, die dem Helden schöne Augen machen. Aber Vorsicht: Wenn Sie sich per Mausklick auf ein Techtelmechtel einlassen, werden Sie von Ihrem Chef eigenhändig suspendiert. Harmloser sind hingegen urige Gestalten, die der Handlung den nötigen Pfiff verleihen („I bin a Bayer, host mi?").
Ganz im Gegensatz zu den LucasArts-Adventures kann es Ihnen bei Inspektor Zebok sehr wohl passieren, daß am Anfang ein wichtiges Utensil übersehen wurde. Oder bei einem Gespräch haben Sie nicht rechtzeitig nachgehakt, so daß Ihnen am Schluß einer der insgesamt zwölf Hinweise fehlt. Pech für Sie - in beiden Fällen müssen Sie zu einem früheren Zeitpunkt wieder einsteigen (fragt sich nur, wo).

Kinderkrankheiten

Jede noch so unbedeutende Handlung wird mit einem Videofilm dokumentiert. Dessen Qualität ist zwar softwaremäßig in drei Stufen wählbar, hängt jedoch in hohem Maße von Ihrer VGA-Karte und dem verwendeten PC ab. Bei den kurzen Clips darf man natürlich keine hollywoodreife Vorstellung erwarten, aber die Vielzahl der Schauplätze und die Bandbreite der Darsteller machen das Spiel sehr abwechslungsreich. Leider gehört das Adventure nicht unbedingt zu den schnellsten seiner Zunft: Die Ladezeiten von Festplatte und CD-ROM sind zum Teil unerträglich lang. Motivationskillend wirkt sich auch die ständige Wiederholung der Filmchen aus; hängt man an einer Stelle fest, wird ein und derselbe Clip immer und immer wieder gezeigt

Petra Maueröder ■



Was dem Derrick sein BMW, ist dem Zebok sein Mercedes.



Vierzig Darsteller und somit Verdächtige können per Mausklick befragt werden.

Am rechten Bildschirmrand haben Sie ständigen Zugriff auf Ihre Assistenten (unten).



Statement



Während des Tests von Inspektor Zebok bildete sich des öfteren Angstschweiß auf meiner Stirn: Wird meine Festplatte dieses Spiel überleben? Und vor allem: Werde ich dieses Spiel überleben? Für Videoclips, in denen Zebok die weltbewegenden Worte „Und was jetzt?" spricht, wartet man locker fünf bis zehn Sekunden, ehe man wieder ins Geschehen eingreifen kann. Dafür schaufelt die Festplatte megabyteweise Bild- und Tonmaterial von einem Sektor in den anderen - und wir haben ja eigentlich ein CD-ROM-Spiel vor uns! Den Pioniergeist von bhv in Ehren, aber bei der geplanten Fortsetzung sollten zumindest die Grundregeln eines guten Adventures beachtet werden. Es wäre schade, wenn die aufwendige Präsentation und die vielen guten Ideen erneut von solchen Patzern zunichte gemacht würden wie im vorliegenden Fall.

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 18 MB	Roland
CDxxx MB	General Midi
MEM640 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN

- 8 MB RAM erforderlich

CD-ADVANTAGE

gut

RANKING

Adventure



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 139,-

HERSTELLER
bhv Verlags GmbH

Theme Park

Schillerndes Vergnügen



Mit der CD-ROM-Version von unserem Spiel des Monats geht's auf Ihrem PC rund: Dreierlooping und Karussells erwarten Sie in der originellsten Wirtschaftssimulation seit Mad TV.

Was ist der Unterschied zwischen Casanova und Bullfrog? Casanova nutzte seine Chancen. Das britische Programmierteam hingegen versiebte wie etliche prominente Hersteller zuvor die Möglichkeit, die CD-ROM in gebührendem Maße zu nutzen. Über einige grafische Gags kamen Peter Molyneux und seine Truppe leider nicht hinaus. Na gut, das Intro wurde stellenweise etwas aufgebohrt. Die winzigen Unterschiede im Detail merkt man aber wirklich nur, wenn man sich beide Versionen unmittelbar hintereinander anschaut. Zusätzlich kann man bei einer Handvoll Attraktionen „mitfahren": In der Achterbahn, auf dem Go-Kart-Parcours usw. dürfen Sie Ihre Runden drehen. Sogar Rutschpartien durch die Riesenschlange oder einige Kapriolen auf der Hüpfburg sind möglich. Dabei wird die tatsächliche Umgebung nicht berücksichtigt, d. h. die Fahrt sieht bei jedem Neustart gleich aus. In allen Fällen wurden die Grafiken mit 3D-Studio von Autodesk gerendert.



Auch ein Spaziergang im Spukhaus ist möglich.

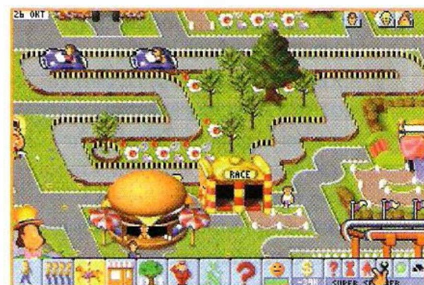
Wenn Sie sich das ruckelnde Scrolling durch ständiges Nachladen ersparen möchten, empfehlen wir unbedingt ein Double Speed-Laufwerk und einen 486er mit mindestens 50 MHz. Bullfrog hat sich mit den Zugaben sichtlich viel Mühe gegeben, aber: Diese sensationellen Animationen sind allesamt Einwegprodukte. Nach dem ersten Staunen holt man sie nur noch aus der Mottenkiste, wenn man Kollegen und Freunde beeindrucken möchte.

Pentium recommended

Was Theme Park von einer 100%-Wertung trennt, sind vor allem technische Mängel: Die Grafik ist zwar sehenswert, aber nach wie vor elendig lahm. Das CD-ROM-Laufwerk tut sein übriges, um das Geschehen zu verzögern, wo es nur kann. Vor allem das Tempo in der Super VGA-Einstellung ist selbst mit High-End-PCs eine Quälerei für Prozessor und Spieler. Wer einen mehrstündigen Dauertest ohne bleibende Schäden überstehen will, tut gut daran, wenn er den nervenden Sound komplett ausschaltet. So toll sich Musik und Effekte anfangs anhören und wie putzig die kleinen Besucher über die Pfade marschieren: Hinter Theme Park steckt eine herkömmliche Wirtschaftssimulation, die mit grafischen Schmankerln bis zum Geht-nicht-mehr aufgepumpt wurde.

Das Hauptmenü ist quasi die Eintrittskarte in die bunte Welt des Entertainments. Mit Ihrem Budget finanzieren Sie Inventar und Personal eines Freizeitparks und kümmern sich um die Instandhaltung sowie den Ausbau der Anlage. Ein funktionales Wegenetz leitet Ihre Besucher zu den tollsten Attraktionen und zu den teuersten Würstchenbuden. Profis handeln mit Aktien der Konkurrenz und ordern Softeis und Cola auf dem Großmarkt.
Bei der Idee kann man also wirklich nicht meckern, denn die verdient allen Unkenrufen zum Trotz das Prädikat „Genial". Da einem die 3D-Sequenzen während des Spiels rein überhaupt nichts bringen und auch der Sound keine Aufwertung erfuhr, spendieren wir lediglich einen zusätzlichen Sympathie-Pluspunkt für die Bullfrog-Grafiker.

Petra Maueröder ■



Hübsche Grafik, aber leider können Sie bei der Go-Kart-Fahrt nicht eingreifen.

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386er er	SoundBlaster
HD 2 MB	Roland
CD170 MB	General Midi
MEM ??? KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- Double Speed-Laufwerk empfohlen

CD-ADVANTAGE
befriedigend

RANKING

Simulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
80%	80%	70%	86%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Bullfrog

UFO CD - Enemy Unknown

Übermenschlich?

Für ein Softwarehaus wie MicroProse gehört es schon fast zum guten Ton, jedes erschienene Spiel auch auf CD-ROM zu veröffentlichen.



Keine neuen Animationen bei UFO CD-ROM.

Rufen wir es uns ins Gedächtnis zurück. Eine CD ist ein Speichermedium, auf welchem bis zu 650 MB Daten gespeichert werden können. Warum bitteschön haben einige Hersteller aber immer noch nicht kapiert, daß man diesen Platz auch füllen sollte (ja, Sie haben recht gehört, liebe Programmierer: füllen)?! Wenn wenigstens ein erweitertes Intro, Zwischensequenzen oder Sprachausgabe bei UFO dabei wären.

Codeabfrage auf CD?

Nein, wir haben es bei UFO CD einfach mit einer installierten Diskettenversion zu tun, die auf die CD gepreßt wurde. Selbst die Verzeichnisse, in die bei der Diskettenversion die Spielstände abgespeichert wurden, sind verdächtigerweise mit auf der CD gelandet. Doch das Beste ist, daß sogar die Codeabfrage im Spiel gelassen wurde...
Wie gesagt, hat sich bei der CD-Version absolut nichts geändert. Noch immer müssen Sie Jagd auf die Außerirdischen machen, die sich die Erde untertan machen wollen. Spaß macht´s auf jeden Fall, wenn auch die CD-Version absolut unnötig ist.

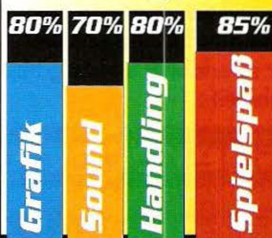
Lars Geiger ■

SPECS & TECS

EMS	AdLib	
386 er	SoundBlaster	
HD	1 MB	Roland
CD	12 MB	General Midi
MEM	570 KB	VGA
Audio		SVGA

BESONDERHEITEN
- installierte Diskettenversion
- Codeabfrage

CD-ADVANTAGE
ungenügend



Litil Divil CD

Teuflische Pizza

Litil Divil ist wieder da! Jetzt versucht der kleine Teufel, auf dem CD-ROM durch insgesamt fünf Level die Oberwelt zu erreichen, wo ihn wieder eine große Pizza erwartet.

Sie steuern den kleinen Teufel Mutt durch die genannten fünf Level, wobei Sie in über 40 Zimmern unterschiedliche Rätsel lösen müssen. Das Ganze wird durch eine famose Grafik mit umwerfenden Animationen untermalt. Die Animationen des kleinen Teufels sind aus einer Unzahl Bildern aufgebaut und sehen sehr real, sprich teuflisch aus. Stellen Sie sich einmal einen Teufel vor, der aus dem Wasser steigt und sich wie ein Hund schüttelt, und Sie werden verstehen, warum ich diesem Spiel eine Lachwertung von 100% geben würde, wenn es sie gäbe.

CD-ROM

Wie gerne würde ich hier etwas schreiben! Aber wieder einmal muß ein Hersteller zeigen, wie gut sich eine installierte Diskettenversion auf CD macht. Immerhin kann Litil Divil von CD gespielt werden, so daß nur 1 MB Speicher auf der Festplatte verwendet wird. Aber ob das ausreicht, nach einem halben Jahr noch Exemplare von Litil Divil zu verkaufen? Ein Geschäft wird´s für Gremlin sicher nicht mehr.

Lars Geiger ■





Wenn Sie Litil Divil noch nicht kennen, wäre die CD-Version vielleicht doch das Richtige für Sie!

SPECS & TECS

EMS	AdLib	
386 er	SoundBlaster	
HD	1 MB	Roland
CD	33 MB	General Midi
MEM	600 KB	VGA
Audio		SVGA

BESONDERHEITEN
- nicht besser als Diskettenversion

CD-ADVANTAGE
ungenügend



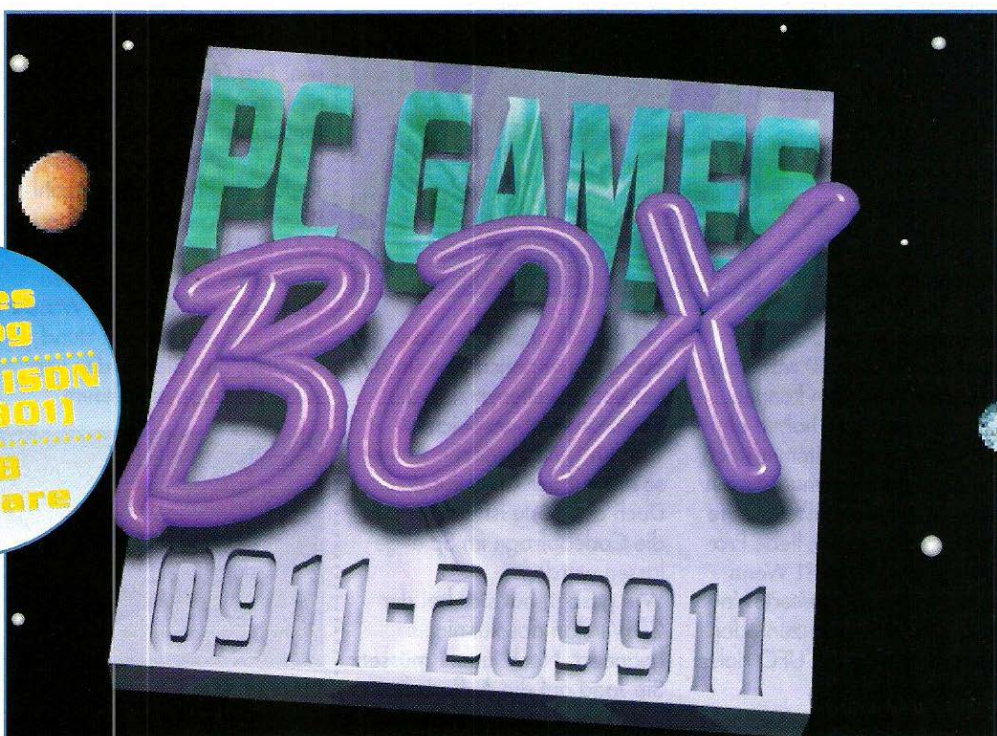
Die PC Games-Mailbox

All new!

Nach einem dreimonatigen Testlauf können wir Ihnen nun die offizielle PC Games-Mailbox präsentieren. Mit neuem Menüsystem und einem schier grenzenlosen Datenarchiv!

Endlich ist es soweit, die offizielle PC Games-Mailbox ist on line. Die ultimative Adresse für Software aus über 200 Bereichen, Tips & Tricks, Testberichte frisch vom Redaktionsticker, Onlinespiele, Informationen, Computerbörse und viele weitere interessante Teilbereiche. Trotz des umfangreichen Angebots sensationell übersichtlich und somit auch für Einsteiger uneingeschränkt empfehlenswert. Absolut freier Zugriff für jedermann auf aktuelle Demos, Sharewarespiele, Bugfixes, Updates und Screenshots der in PC Games getesteten Spiele für 20 Minuten täglich. Selbstverständlich können Sie für einen kleinen Unkostenbeitrag registrierter Kunde werden und so richtig aus dem vollen schöpfen. Dann steht Ihnen das Gesamtangebot von Tools, OS/2-, Windows-, Terminal-, DOS-, Antiviren-, Grafik-, Linux- und Programmierfiles bis hin zur gut sortierten Spielerubrik zur Verfügung. Was das reicht noch nicht? O.K., wie wär`s denn mit möglichem Faxversand, Fidonetzzugriff und Hardware sowie Spitzensoftware zu Sonderkonditionen. Klar, in Zukunft gibt es in der Box Originalspiele aller bekannten Hersteller mit Lieferzeiten von 30 Minuten. Ziehen Sie sich Ihre Version des gewünschten Spiels, und los geht`s. Handbuch, Verpackung und Zubehör erreichen Sie binnen dreier Tage auf dem Postweg. Öffnungszeiten 24 Stunden täglich! Die Lösung gegen langweilige Abende oder streikende Postbeamte! Weiterhin kommen Wettbewerbe und Simulationsprogramme, bei denen Sie Ihr Können unter Beweis stellen müssen, um dann als Sieger eine der ausgeschriebenen Reisen zu gewinnen.
Wie lang wollen Sie denn noch diesen vergleichsweise langweiligen Text lesen? Modem anwerfen und anrufen! Nur so erfahren Sie die ganze Wahrheit...

6 Lines analog
2 Lines ISDN (2053901)
6 GB Software



einmalig dazu:
9.600 Modem für 199.- (intern),
14.400 Modem für 299.- (intern/extern)

Achtung!
Die alte Mailboxnummer ist <u>nicht</u> mehr gültig!

Zugriffsberechtigungen

■ Jeder	20 Minuten (Games 1 & Infos & Tips)	DM 0/Monat
■ User1	45 Minuten (Alle Bereiche)	DM 8/Monat
■ User2	90 Minuten (Alle Bereiche)	DM 11/Monat
■ Profi	120 Minuten (Alle Bereiche)	DM 14/Monat

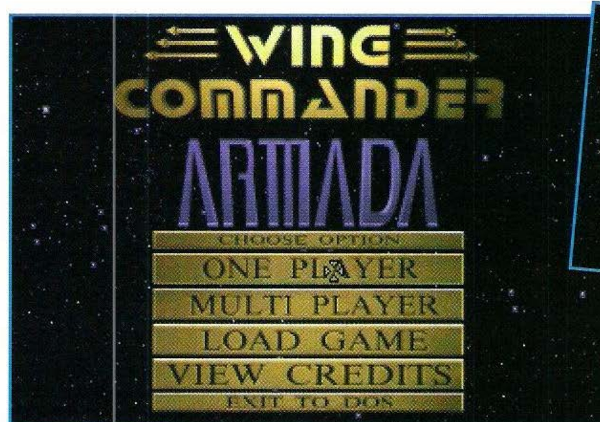
Netzwerk

Im Netzwerk d

Endlich haben Sie Ihr eigenes Netzwerk. Die Rechner schnurren friedlich vor sich hin. Alle Kabel sind verbunden und das Netz läßt sich anstandslos hochfahren. Was Ihnen nun noch fehlt zu Ihrem Glück sind die entsprechenden Spiele. Wir wollen Ihnen die interessanten Spiele auf dem Markt vorstellen und Ihnen einige Tips geben, welches vernetzte Vergnügen das richtige für Sie ist.

Von Wilfred Lindo ■

Mittlerweile hat sich vielerorts herumgesprochen, daß der größte Spielspaß mit vernetzten Multiuser-Games zu erzielen ist. Waren noch vor Monaten kaum Spiele auf dem Markt, so ist die Auswahl heute schon wesentlich reichhaltiger. Endlich haben auch die Hersteller den Reiz dieses speziellen Spiels entdeckt. Hier einige Spiele, die Sie unbedingt mit auf die Insel nehmen sollten. Vorausgesetzt Sie finden dort einen Netzanschluß vor.





Der Wing Commander geht ins Netz, mehrere Variationen stehen zur Verfügung.

RoboSports

Machen wir einen Abstecher in die Zukunft. Intelligente Roboter beherrschen das Bild. Sie führen alle Arbeiten aus. Selbst Kriege werden nur noch von Maschinen ausgetragen. Das holographische Kampfspiel tritt an die Stelle der menschlichen Auseinandersetzungen. RoboSports ist eine unter Windows laufende Kombination aus einem Strategiespiel und entsprechenden Action-Sequenzen. So können Sie sowohl Ihre strategischen Überlegungen einfließen lassen als auch aufregende Duelle erleben. Die daran beteiligten Teams messen sich in fünf unterschiedlichen Sportarten. Diese Wettkämpfe unterscheiden sich in Schwierigkeiten und Aufgabenstellungen deutlich voneinander.
Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, stellen Sie nach Ihren individuellen Bedürfnissen eine Vielzahl von Parametern ein. Es stehen rund 2000 unterschiedliche Einstellungen zur Verfügung. Dabei reicht das Angebot von der Veränderung der Eigenschaften der einzelnen Teams bis hin zur Gestaltung der Schauplätze und dem Schwierigkeitsgrad. Somit ist auch über einen längeren Zeitraum der Spaß garantiert.
In RoboSports können Sie mit bis zu vier Personen im Netz um die Vorherrschaft in einem fiktiven Gebiet kämpfen. Fehlende Mitspieler ergänzt das Spiel durch sehr starke Computergegner. Sie brauchen für jeden Rechner eine eigene Lizenz, da sich sonst das Spiel nicht starten läßt.

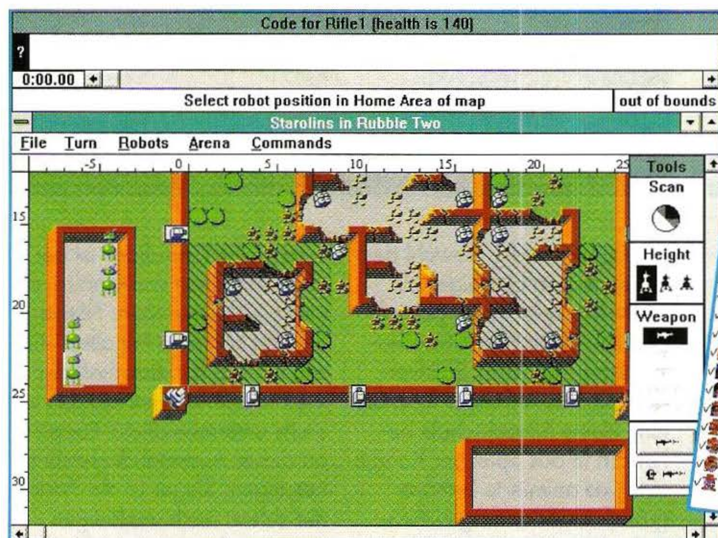
Spaceward Ho!

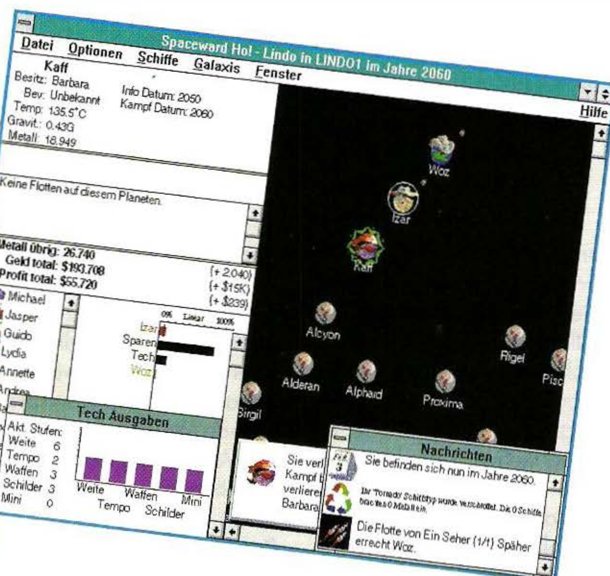
Sie leben auf einem überfüllten Planeten. Ihr Volk hat es geschafft, die ersten Raumschiffe zu bauen. Sie verbessern Ihre Technologie, kolonisieren andere Planeten und steuern eine unbekannte Welt an. Ziel von Spaceward Ho! ist die Eroberung des Weltraumes. Dabei

Ein paar grundsätzliche Tips

Wer sich glücklich schätzen und ein Netzwerk sein eigen nennen kann oder wenigstens an ein solches herankommt, sollte einige Hinweise beim Spielen beachten. Die Spiele, die in einem Netzwerk laufen, benötigen meist sehr viel Arbeitsspeicher. Zum Teil werden über 600 KByte nur für das Programm benötigt. Somit ist es unbedingt nötig, die Netzwerk-Treiber sowie Tastatur- und Gerätetreiber in den oberen Speicherbereich Ihres Betriebssystems zu lagern. Damit Sie noch genügend Platz haben, um nach dem Hochfahren des Netzes auch das Spiel zu starten. Dieser erweiterte Speicher (expanded memory) kann mit Hilfe eines Verwaltungsprogrammes (z.B. EMM386.SYS) unterstützt werden. Die genaue Syntax finden Sie in den dazugehörigen Handbüchern. Wer beispielsweise Novell Lite benutzt, sollte sich schleunigst die aktuellste Version besorgen, da hier der Netztreiber wesentlich weniger Arbeitsspeicher beansprucht.

er Spiele Teil 2





RoboSports - kämpfen Sie um jeden Meter (links). Galaktisches Vergnügen mit Spaceward Ho (rechts)!

sollte kein Abbild der Wirklichkeit geschaffen werden, sondern ein witziges und unterhaltsames Spiel, das sich mit lustigen Grafiken und kessen Sprüchen präsentiert. Sie starten Spaceward Ho! mit dem Aussenden von Spähern, die das Universum erkunden. Sobald Sie einen Planeten finden, der Ihrem Heimatplaneten ähnelt, passen Sie mittels 'Terroforming' Temperatur und Gravitation an Ihre Bedürfnisse an. Sie beginnen, den neuen Planeten zu besiedeln, und sehr schnell wirft dieser durch den Abbau von Erzen Gewinne ab. Rentiert sich das Geschäft, beginnen Sie von neuem mit der Erkundung und suchen den nächsten Himmelskörper. So fliegen Sie von Planet zu Planet und vergrößern Ihr Imperium.

Mit bis zu 20 Personen können Sie das witzige Strategiespiel im Netz spielen. Eine ideale Chance, ganze Abteilungen in Ihrer Firma lahmzulegen. Dabei erfahren Sie nicht, welcher Ihrer Widersacher vom Computer gesteuert wird oder wer einer Ihrer Kollegen ist.

Falcon 3.0

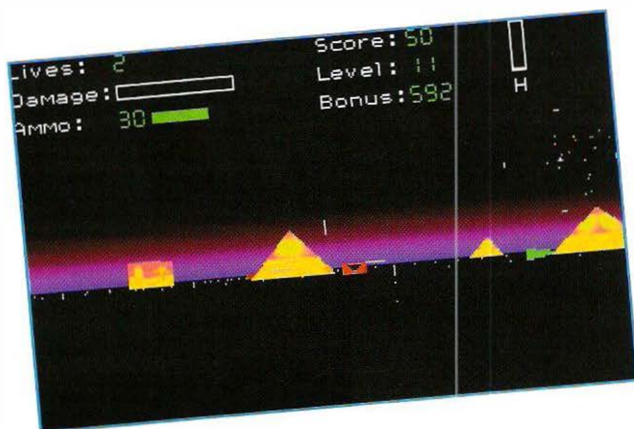
Trotz seines fortgeschrittenen Alters gehört der Falcon 3.0 immer noch zu den wenigen Flugsimulationen, die sich im Netzwerk fliegen lassen. Mit bis zu sechs Piloten starten Sie in die Wolken. Sie können nicht nur gegeneinander fliegen, sondern auch mit Ihrem Flugpartner in einer eigenen Staffel gemeinsame Missionen und Aufträge erfüllen. Basis für diese Art von Kommunikation bildet das EBS-System (Electronic Battlefield Series). Es stellt ein virtuelles Gefechtsfeld dar, in dem eine Vielzahl von Flugzeugen, Panzern und Bodentruppen miteinander vernetzt sind. Grundlage sind eine taktische und eine strategische Komponente im Spiel. Praktisch heißt das, daß abhängig von dem Erfolg oder Mißerfolg einer Mission das weitere Geschehen bestimmt wird. Das eigentlich Interessante aus der Sicht der Spieler ist, daß unterschiedliche Simulationen auf ein und demselben Schauplatz funktionieren. Hinzu kommt, daß die Kommunikation des Falcons vorzüglich umgesetzt

Immer noch die Referenz im Netz: Falcon 3.0.



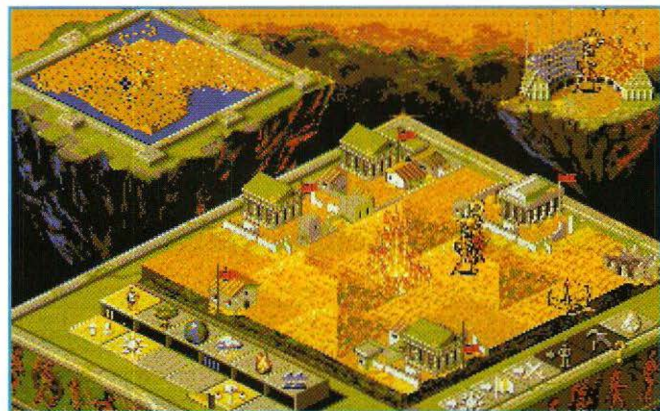


Bereits seit Wochen angekündigt: Delta V.



Spectre gibt es unter DOS und Windows.

Populous - trotz des Alters immer noch aktuell.



wurde. Es kommt kaum zu Störungen beim Austausch der Daten, und durch eine wirklich intelligente Programmierung werden meist nur Positionsdaten ausgetauscht. So wird die Menge der Daten, die über die Leitung fließen, recht klein gehalten. Schon mit einer geringen Datentransferrate sind akzeptable Werte zu erreichen. Mittlerweile gibt es auch entsprechende Erweiterungen (z.B. MIG 29), mit denen Sie dann in unterschiedlichen Maschinen in die Simulation starten. Ein Muß für alle Netzspieler.

Populous 2

Schlüpfen Sie in die Rolle eines Gottes. Entscheiden Sie über Leben und Tod. Leider sind Sie in Ihrer göttlichen Rolle nicht allein in dieser Welt, sondern ein Gegenspieler verfolgt die gleichen Ziele wie Sie. Ziel des Spieles ist die Unterwerfung der rivalisierenden Gottheiten und ihrer Anhänger.
Nachdem die Rechner miteinander verbunden und alle Parameter eingestellt sind, müssen sich die Spieler zunächst entscheiden, ob sie die böse oder die gute Seite wählen. Daraufhin wird die entsprechende Landschaft ausgewählt, die Verbindung hergestellt und Sie können sich auf göttliche Pfade begeben.
Populous ist eine intelligente Kombination aus actionreicher Simulation und durchdachter Strategie. Eine Besonderheit stellt die Benutzerführung per Icon dar. So können der gesamte Dialog mit dem Partner oder der Verbindungsaufbau komplett über die grafischen Symbole gesteuert werden. Auch wenn Populous schon einige Jahre auf dem Buckel hat, so hat die tolle Spielidee bis heute nicht an Reiz verloren.

Chessmaster 4000

Natürlich darf im Netzwerk ein Schachspiel nicht fehlen. Dieses komplette Schachsystem ist dem königlichen Spiel in allen Bereichen würdig. Sowohl dem unbeholfenen Einsteiger als auch dem erfahrenen Schachprofi garantiert der Chessmaster ein gelungenes Spielvergnügen. Als Anfänger führt Sie eine kleine Schachschule behutsam in das Spiel der Könige ein. Das animierte Lernprogramm sucht seinesgleichen. Jeder Hinweis wird ausführlich beschrieben, wodurch sich ein zusätzlicher Lerneffekt einstellt. Nützliche Tips zum aktuellen Spiel stehen Ihnen auf Knopfdruck jederzeit zur Verfügung. Das Spiel unterstützt alle nur erdenklichen Spielsituationen. Neben der einfachen Hilfestellung bei einzelnen Spielzügen können Sie auch nachforschen, wer beispielsweise Ihre Eröffnung in historischen Spielen verwandt hat. Wer also ein gutes Spiel sucht, das neben einer Vielzahl von interessanten Funktionen noch das gemeinsame königliche Vergnügen im Netz zuläßt, sollte sich Chessmaster etwas genauer anschauen.

Empire Deluxe

Bereits vor über zehn Jahren erblickte der Urvater von Empire Deluxe das Licht der Computerwelt. Seitdem gilt Empire als der Klassiker im Strategie-Genre. Die Grundidee ist bei allen Versionen von Empire immer gleich geblieben. Fiktive Staaten kämpfen mit allen Mitteln um die Vorherrschaft der Welt. Dabei können sich bis zu sechs unterschiedliche Parteien an dieser Auseinandersetzung beteiligen. Sieger ist die Partei, die zuletzt nach unzähligen Auseinandersetzungen übrig bleibt. Also eine einfache und reizvolle Spielidee.
Das Spielfeld selbst ist ein imaginärer Kontinent, den es zu erobern gilt. Dabei können Sie die Gestaltung des Terrains dem Zufall überlassen, auf bereits vorgegebene Landschaften zurückgreifen oder sogar mit dem integrierten Editor ein Land nach Ihren Vorstellungen erschaffen. Die Ausmaße des Gebietes bleiben dabei völlig Ihnen überlassen. Ein winziges Areal ist ebenso denkbar wie ein riesiger Kontinent. Alle Städte und Truppen werden durch Symbole auf der Landkarte dargestellt. Per Befehl oder Maus werden unterschiedliche Aktivitäten ausgeführt.
Abhängig von Ihrer Erfahrung mit dem Spiel können Sie unterschiedliche Schwierigkeitsgrade wählen. Sowohl für den Einsteiger als auch für den erfahrenen Strategen ist gesorgt.

Empire Deluxe - ein Klassiker für Strategen.

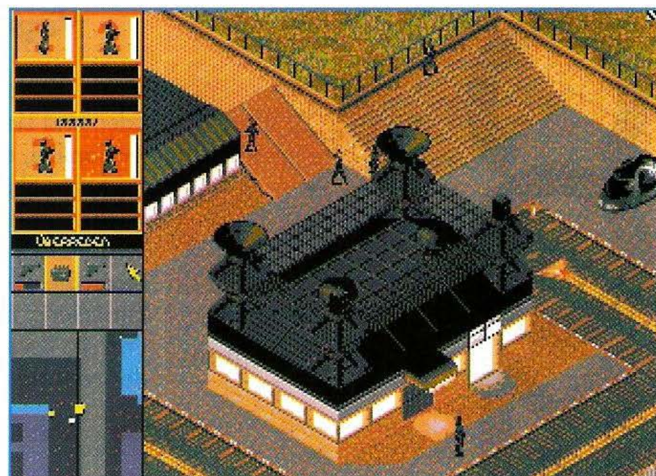


Der Rechtstip

Rein rechtlich muß für jeden Spieler eine eigene Lizenz des Spieles vorhanden sein. Einige Spiele (z.B. Robosports, Spectre) sind erst gar nicht zu starten, wenn sich die Seriennummern nicht unterscheiden. Wer also das Geld für ein eigenes Netz ausgegeben hat, der sollte bei der Lizenz seines Lieblingsspieles nicht sparen.

Ein Schachspiel darf nicht fehlen.





In Syndicate kämpfen Cyborgs um den Sieg.

Sogar Handicaps können vergeben werden, um ein ausgewogenes Kräfteverhältnis unter den Spielern zu garantieren. Die eigentliche Krönung stellt allerdings das Spiel in einem Netzwerk dar. Bis zu sechs Personen können dann um Ländereien streiten. Eine Kopplung zwischen der Windows-Version und der älteren unter DOS laufenden Ausgabe von Empire funktioniert problemlos.

Syndicate

Gigantische Organisationen streben nach der Weltherrschaft. Sie setzen ihre Ziele mit Hilfe von hochgezüchteten Robotern durch. Diese führen in kleinen Trupps gezielt Anschläge auf Ihr Land aus. Sie sind der Anführer einer Agententruppe und versuchen Ihrerseits mit eigenen Cyborgs, Ihren Widersachern das Handwerk zu legen. In einzelnen Missionen versuchen Sie Ihr Glück. Dabei können Sie Ihre Leute mit unterschiedlichen Waffen und Eigenschaften ausrüsten. Natürlich können Sie durch Kauf oder Forschung die Bewaffnungen und Fähigkeiten Ihrer künstlichen Truppen deutlich verbessern, leider stehen der Gegenseite jedoch ähnliche Mittel zur Verfügung.
Im Netzbetrieb können Sie mit bis zu sieben Personen um die Vorherrschaft streiten. Dabei stehen Ihnen zehn spezielle MultiUser-Szenarien zur Verfügung, die eigens für den Einsatz mehrerer Spieler eingerichtet wurden.

Neue Titel für das Land

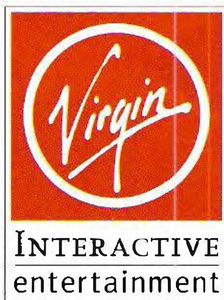
'Play with each other, not with yourself', so lautet das Motto der Spieler im Netzwerk. Leider gibt es noch immer viel zu wenige Spiele, die das gemeinsame Vergnügen am Computer unterstützen. Noch immer dominieren dabei die Strategie-Spiele, was sicherlich an dem einfachen Datenaustausch liegt. Erfreulicherweise sind einige sehr interessante Spiele angekündigt, so daß fast jeder auf den Geschmack kommen kann. Für alle Fans des Wing Commanders ist die Erweiterung Armada von Origin angekündigt. Was sich alle Freunde der Zukunftssaga schon immer gewünscht haben, wird jetzt endlich Wirklichkeit. Der Wing Commander wird multiuserfähig. Sowohl per Modem als auch im Netzwerk ist das Spielen geplant. Ebenfalls über eine Netzfähigkeit sollen die bereits seit langem angekündigten Titel Delta-V und MechWarrior II verfügen. Bleibt also abzuwarten, was in den nächsten Wochen auf den Markt kommt. Bis dahin müssen Sie sich noch mit den hier vorgestellten Spielen vergnügen.

Marktübersicht

Titel	Hersteller	Genre	Plattform	Besonderheit
Battle Isle II	Blue Byte	Strategie	DOS	Das erste deutsche Spiel
Car & Driver	Electronic Arts	Simulation	DOS	Einziges Autorennen im Netz
Chessmaster 4000	Software Toolworks	Schach	Windows	Leistungsstarkes Schachspiel
ChessNet	Masque	Schach	Windows	Reines Schachspiel im Netz
Delta-V	Bethesda Softworks	Action	DOS	Das ultimative Netzspiel
XXXX	ID	Action	DOS	Jetzt auf dem Index
Empire Deluxe	New World Computing	Strategie	DOS/Win	Bis zu sechs Spielern
Falcon 3.0	Spectrum Holobyte	Simulation	DOS	Bis zu sechs Piloten
Heard	Microsoft	Karten	Windows	Liegt Windows für Workgroups bei
MechWarrior II	Activision	Action	DOS	Kampfroboter im Netzwerk
Netwars	Novell	Action	DOS	Liegt Novell Dos 7 bei
Populous II	Electronic Arts	Strategie	DOS	Tolle Spielidee
RoboSports	Maxis	Strategie	Windows	Benötigt mehrere Lizenzen im Netz
Spaceward Ho!	New World Computering	Strategie	Windows	Bis zu 20 Spieler
Spectre	Velocity	Action	DOS/Win	Dos- und Windows-Version
Syndicate	Bullfrog	Strategie	DOS	Zehn unterschiedliche Szenarien
Wing Commander	Origin	Action	DOS	Die Erweiterung Armada

COMING UP!

Virgin



Virgin macht Dampf! Creature Shock, Lost Eden und Lion King sind nur drei der vielen Toptitel, die im diesjährigen Weihnachtsgeschäft für viel Aufsehen sorgen werden. Markus Krichel hat sich in den Virgin-Studios in Los Angeles umgesehen. Lesen Sie alles über neue Projekte, Virgins Einstellung zum Thema „interaktiver Film" und die Personen hinter den Kulissen in der nächsten Ausgabe der PC Games.

Hanse - Die Expedition

Deutsche Wirtschaftssimulationen sind so begehrt wie nie zuvor. Das beweisen allein die unglaublichen Verkaufszahlen von Aufschwung Ost und die ebenso guten Vorbestellungen für Bundesliga Manager Hattrick. Klar, daß diesen Trend auch alle anderen Hersteller für sich nutzen möchten. Nichts erscheint da leichter, als ein bereits vorhandenes Spiel mit Kult-Status in eine zeitgemäße Form zu bringen. Ob das bei Hanse - Die Expedition gelungen ist, erfahren Sie nächste Ausgabe!



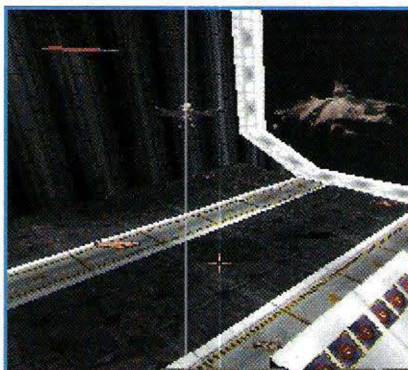


11th Hour

Lange Zeit stand 7th Guest an der Spitze der CD-ROM-Charts. Erst mit dem Erscheinen von Rebel Assault wurde eine neue Ära eingeläutet und der Spitzenreiter vom Thron verstoßen. Mit 11th Hour möchten die Jungs von Trilobyte wieder ganz nach oben und der Konkurrenz zeigen, „wem die Stunde schlägt!"



System Shock



Kein Hersteller ohne 3D-Action-Spiel. Diesen Zug möchte Origin natürlich auf keinen Fall verpassen, und so werkeln die Programmierer immer noch eifrig an System Shock. Erster Eindruck: Dieses Spiel schlägt alles bisher Dagewesene und ist damit ein hochkarätiger Aspirant für das Spiel des Monats.

Die nächste PC Games erscheint am 7. September im Zeitschriftenhandel!

Impressum

Verlagsanschrift:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion "P C Games"
Isarstraße 32-34 • 90 451 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpath

Redaktionsleiter: Christoph Holowaty

Stellv. Redaktionsleiter: Christian Müller

Leitende Redakteure:
(verantwortlich für redaktionellen Inhalt und Anzeigenteil)
Thomas Borovskis, Oliver Menne

Bildredaktion: Roland Gerhardt

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:
Michael Erlwein, Alexander Geltenpath,
Rainer Rosshirt

Redaktion Tips und Tricks:
Neil Harris
Quay Graphics Ltd., Dorset, U. K.

Hotline - P.C Games:
Mo.-Fr., 13 - 16 Uhr, Tel. 09 11 - 6 42 77 62

Layout:
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Gisela Träger,
Sylvia Stenglein, Mechthild Faatz, Patrick Hodge

Freie Mitarbeiter:
Christian Strasheim, Kai-Uwe Wohl,
Markus Krichel, Petra Maueröder, Wilfred Lindo,
Harald Wagner, Lars Geiger

Titelgestaltung: Simon Schmid

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpath

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendo f

Anzeigenkontakt:
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47 • 47 058 Duisburg
Telefon 02 03 - 3 05 11 11
Fax 02 03 - 3 05 11 34

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat
Telefon 09 11 - 9 68 32 - 19
Mobil 0 171 - 6 21 31 46

Anzeigendisposition:
Tanja Kaiser
Isa straße 32-34 • 90 451 Nürnberg
Telefon 09 11 - 96 83 2 - 32
Fax 09 11 - 6 42 63 34

Druck: Cooper Clegg Ltd.; Tewkesbury England

Titel PC Games: © LucasFilm

Abonnement:
PC Games kostet im Jahres-Abonnement DM 79,-. PC-Kombi kostet im Jahresabonnement DM 204,-. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

